
nº 34
ISSN 0247-1132
18 F
JEUX & STRATEGIE
TOUS LES DEUX MOIS
TOURISME
A QUOI JOUENT LES ITALIENS ?
DRAGUE
GAGNEZ... LES FAVEURS DE LA NYMPHETTE !
PLEIN JEU SUR L'ÉTÉ
ARGENT DE POCHE
10 TRUCS POUR FAIRE ÉDITER VOTRE LOGICIEL
TOUT-PETITS
CHAMPION D'ÉCHECS À 12 ANS !
ANIMATION
ORGANISEZ UN RALLYE-JEU DE RÔLE



bien plus qu'un jeu L'AVENTURE !

Légendes ! Incarnez des personnages issus de notre passé historique et mythique !

Légendes ! Découvrez les civilisations anciennes en allant y vivre des aventures féériques !

Légendes ! Un système de jeu logique, détaillé et cohérent, appliquable à toutes les civilisations !

Légendes ! Le premier jeu d'aventure français bientôt en vente aux USA !





un jeu d'aventure édité par :



En vente dans les meilleures boutiques, ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.

☐ LÉGENDES : règles complètes **119,00 F**	☐ LÉGENDES CELTIQUES **79,00 F**	☐ LÉGENDES DES 1001 NUITS **189,00 F** (comprenant un module "Les Tours du Silence")
☐ Disque magique **29,00 F**	☐ Le Trèfle Noir **69,00 F**	
☐ Accessoires **95,00 F**	☐ L'Œil de Balor **69,00 F**	
	☐ A la poursuite de Conn Ruadan **69,00 F**	

Nom ______________ Prénom ______________ Adresse ______________

______________ Code postal ______________ Ville ______________ Pays ______________

Veuillez m'adresser les articles cochés ☒ : Je joins mon règlement (Chèque bancaire - C.C.P. ou mandat) de ______________ F (+ 20 F de frais de port et d'emballage) à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume - 75008 PARIS.
Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.

PASSEPORT
POUR LES
TAPIS VERTS



COUPON-REPONSE à retourner aux Editions Gamble - 6, place de la Madeleine - 75008 PARIS

"Offre spéciale Vacances" : Pour tout abonnement souscrit jusqu'au 15 septembre 1985, vous recevrez gratuitement le N° 6 de Gamble Casino Magazine + 1 opuscule "Peut-on gagner aux jeux de Hasard ?"

Je désire m'abonner pour un an (6 numéros) à partir du N° 7 à Gamble Casino Magazine, et je joins au présent coupon, dûment complété, un chèque bancaire d'un montant de ☐ 210 FF (France), ☐ 230 FF (Etranger), à l'ordre des Editions Gamble.

Nom : ____________ Prénom : ____________ Date : ____________

Adresse complète : ____________ Signature :

____

Enfin, un vrai magazine pour les passionnés des tapis verts.

Tous les deux mois, «Gamble-Casino Magazine» vous propose des méthodes, des analyses de systèmes, des permanences pour tous les jeux de casino. Conçu tant pour les néophytes (avec de nombreux articles d'initiation et de stratégie de base) que pour les joueurs chevronnés (reportages sur les casinos français et étrangers), «Gamble-Casino Magazine» est une véritable collection d'ouvrages qui permet d'aborder rationnellement l'univers quasi-mystique des casinos. Que les tapis verts vous intriguent ou vous passionnent, «Gamble» est le seul outil qui peut vous aider à dompter, voire à vaincre, cet ennemi redoutable et capricieux communément appelé **HASARD** !

Déjà parus :

Outre les systèmes et méthodes, les permanences authentiques et les diverses chroniques régulières, les cinq premiers numéros présentent :

N° 1. Etude comparative des différents jeux les plus pratiqués en France. Initiation au Blackjack. Reportages : les casinos des Pays-Bas, de Knokke et de Niederbronn-les-Bains.

N° 2. Dossier sur l'influence du temps au casino. Initiation à la boule et au Multicolore. Reportages : les casinos de R.F.A., de Vittel et de Dieppe.

N° 3. Dossier sur les massages. Initiation au baccara. Reportages : les casinos de Londres, Evian et Spa.

N° 4. Dossier sur les parolis. Initiation au craps. Reportages : les casinos d'Autriche, de Deauville (hiver) et Mondorf-les-Bains.

N° 5. Dossier sur les joueurs professionnels. Initiation au 30 & 40. Reportages sur les casinos de Monte-Carlo et de Dinant. Bilan de la saison 83-84 des casinos Français.

N° 6. Dossier sur les chances multiples à la roulette. Reportages sur Atlantic City et Enghien les Bains. Initiation et stratégie de base pour la roulette. Méthode M.A.S.A.

Des voyages dans le Monde des Jeux

Périodiquement, Gamble organise des voyages dans les différentes capitales mondiales du jeu. Récemment, c'est un séjour de rêve à Atlantic City au Tropicana Hôtel & Casino qui a été organisé. Véritable voyage d'évasion et de découverte pour les amateurs de tapis verts, ce périple a été, aussi, un stage d'initiation aux différents jeux pratiqués aux Etats-Unis. En effet, sur place, un spécialiste délégué par Gamble était en permanence à la disposition des participants pour leur dévoiler les secrets et les "trucs" (à faire ou à éviter) pour faire mieux que se défendre dans ces temples du jeu américains.

Une bibliographie d'hier et d'aujourd'hui

Avec Gamble, la plus importante et la plus complète bibliographie ludique (jeux de hasard uniquement) de France est à votre disposition. Que vous désiriez obtenir des reproductions d'ouvrages aujourd'hui introuvables (telles les œuvres de Théo d'Alost, Marigny de Grilleau, Martin Gall, Billedivoire, Henri Chateau...) ou les études et méthodes des meilleurs auteurs actuels, les Editions Gamble pourront toujours vous satisfaire.

La liste complète des ouvrages disponibles est proposée dans chaque numéro de Gamble - Casino Magazine.

GAMBLE
CASINO MAGAZINE

6, place de la Madeleine
75008 Paris
Tél. 261.46.75

Avec l'âge

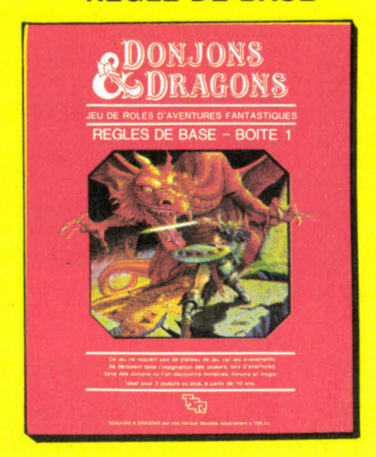
DONJONS et DRAGONS™ fait peau neuve

· Pendant sa mue, de pâles copies ont vu le jour
. joueurs avertis, elles vous ont déçus
. néophytes, elles ne vous attirent pas
Aujourd'hui (re) découvrez le plaisir de jouer avec

LA GAMME TSR EN FRANCAIS

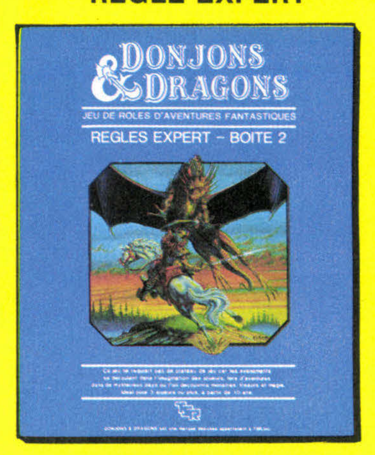
DONJONS et DRAGONS™

REGLE DE BASE



Dans sa nouvelle édition la boîte de base contient :
- 1 livret pour les joueurs débutants, avec une mini-aventure permettant de jouer en solo
- 1 livret pour Maître de Donjons, une mine d'informations dont vous aurez toujours besoin pour créer l'aventure
- 6 dés (à 4, 6, 8, 10, 12, et 20 faces)

REGLE EXPERT



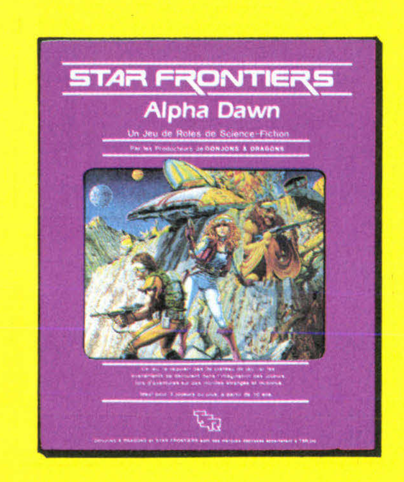
Quand vous aurez maîtrisé les règles de base, continuez l'aventure avec cette boite contenant :
- 1 livret complémentaire pour le MD et les joueurs (plus de magie, plus de trésors,...)
- 1 aventure toute prête dans l'Ile de la Terreur (Module X1)
- 6 dés (à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces)

AUSSI EN FRANCAIS, DE NOUVELLES AVENTURES PRETES A JOUER : B5, B6, B7 - X2, X3

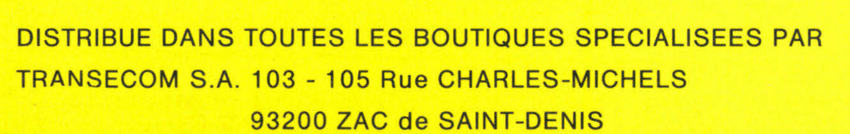
L'EXPERIENCE DES ANNEES D'AVENTURES APPLIQUEE A LA S.F.

STAR FRONTIERS™

La boite contient :
- 1 livret de règles d'initiation qui introduit les joueurs dans l'univers SF
- 1 livret des règles avancées qui définit le rôle du Maître de Jeu
- 1 livret comprenant : * 1 mini-jeu de combats dans un vaisseau spatial
  * 1 aventure sur une planète inconnue (Module SFO)
- 1 plan d'une ville
- 1 planche de pions pré-découpés
- 2 dés (à 10 faces)



POUR STAR FRONTIERS AUSSI IL EXISTE DES AVENTURES TOUTES PRETES : SF1, SF2, SF3





DISTRIBUE DANS TOUTES LES BOUTIQUES SPECIALISEES PAR
TRANSECOM S.A. 103 - 105 Rue CHARLES-MICHELS
93200 ZAC de SAINT-DENIS



sommaire

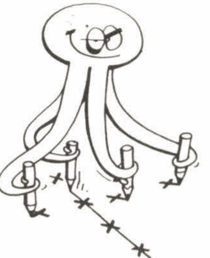
n° 34

JEUX & JOUEURS

MICRO

par Michel Brassinne avec la collaboration de Francis Piault, Eryk Schmid, Laurent Schwartz

STRATEGIES



CASSE-TÊTE

LUDOTHÈQUE

Notre couverture :
(création Animage)
le texte codé dans la "bulle" était :
« ça, c'est une position stratégique ! »
Entre la couverture et la page 1 se situe un encart "Abonnement" de 2 pages.
Diffusion France Métropolitaine.

CHAMPIONNAT DE BELGIQUE DES JEUX DE L'ESPRIT ... ... EN ROUTE POUR L'EUROPE

En commençant peut-être par la France. C'est du moins le projet des animateurs belges. Nous ne pouvons que souhaiter cette grande manifestation multi-jeux. Mais il reste à trouver... les organisateurs !

La troisième édition du championnat de Belgique des jeux de l'esprit a consacré la réussite de cette entreprise et l'a hissée au rang d'institution : 2 400 candidats (seulement 1 200 ont pu être acceptés lors des éliminatoires!) ; participation de la presse et de la télévision ; parrainage actif des grands fabricants de jeux : MB, Nathan, General Mills ... et autres tels que Olivetti pour l'informatique, une banque, une compagnie d'assurances et surtout, une grande chaîne de magasins (Inno) qui a offert la surface nécessaire aux éliminatoires et à la finale.

Les organisateurs, Jean-Claude Deffresne en tête, ne cachaient pas leur satisfaction : *"C'était l'année décisive ... Il faudra, bien sûr, tirer quelques conséquences pour améliorer le système : rapprocher les dates, prévoir davantage d'éliminatoires, créer des demi-finales. Mais notre objectif est un championnat européen, avec comme première étape, la France!"*

La France, c'est une autre dimension. Le budget du championnat français est évalué à 6 millions de francs. Ce n'est pas pour effrayer Lucien Blanc, qui, au nom de la société anonyme de la Foire Internationale de Marseille, organise en effet chaque printemps un salon des jeux, et un "Championnat des jeux de l'esprit". Il a d'ailleurs déjà effectué cette année en Provence une simulation de ce qui pourrait être le futur championnat.

"Le gros problème, précise Lucien Blanc, *est de trouver une structure à même de gérer l'immense organisation que cela suppose".* On murmure ici le nom de Gérard Neuberg, spécialiste mondial de l'organisation et de l'informatique des tournois de bridge, qui a déjà réussi à faire jouer la même épreuve à 15 000 bridgeurs français, le même soir, dans plusieurs centaines de centres différents et qui prépare, dit-on, une immense simultanée à l'échelon mondial (100 000 personnes ?)!!

La Confédération des loisirs de l'esprit (CLE), dirigée par Michel Bongrand, devrait pouvoir jouer ce rôle. Malheureusement, il faut bien reconnaître qu'elle n'est actuellement qu'une structure administrative, tampon entre les fédérations et leur ministère de tutelle, mais incapable de mener efficacement une tâche d'animation d'une telle envergure. Donc, encore de nombreuses inconnues, mais une certitude : le championnat de France des jeux de l'esprit, c'est pour bientôt! Mais quand ?



Jeu favori des concurrents, Pente servait au départage.

... LES RÉSULTATS

La finale de ce championnat 85 s'est déroulé le 4 mai dernier à l'Espace 2000, au centre commercial City 2 de Bruxelles. Les 100 finalistes, sélectionnés lors des 12 éliminatoires régionales, se sont mesurés sur cinq jeux qu'ils choisissent dans 4 séries (au moins un jeu par série) :

série A : Dames ; King ; Othello ; Monopoly.
série B : Echecs ; Whist ; Backgammon ; "jeu culturel".
série C : Pente ; Mastermind.
série D : Multimo ; Chiffres et Lettres ; Scrabble.

Chacune des 5 manches donne lieu à l'attribution de points (de 0 à 6), correspondant en général à trois rencontres (victoire = 2 points, nul = 1 point, défaite = 0 point) sauf pour les jeux en "duplicate", où une échelle de 0 à 6 traduit les performances. Les candidats sont donc classés sur un total de 30 points. En cas d'ex aequo, un système spectaculaire de "départage" a été adopté.

Devant la foule et sous les caméras de télévision, les protagonistes s'affrontent sur un plateau géant de *Pente!* Signalons d'ailleurs que *Pente* a été le jeu le plus choisi parmi les concurrents ; et nous nous en réjouissons, car c'est un beau jeu de stratégie ... (voir plus loin l'article « les morpions venus d'ailleurs »).

Résultat final : 1er Thierry Adam (27 points) ; 2e ex aequo : Michel Debatty ; Marc Coucke (vainqueur de l'an dernier (26 points)

A.F.J.

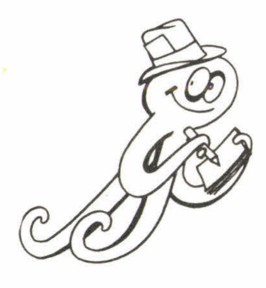
HISTOIRE DE ROULETTE

Il s'agit d'une affaire qui illustre parfaitement l'article sur les jeux interdits ou permis, paru dans le n° 32.

En mars dernier, "Le Président", une boîte de nuit située à Orgeval (dans les Yvelines), avait organisé une "soirée casino", qui, au nombre d'entrées, se devait d'être une réussite. Les clients, moyennant un droit d'entrée pouvaient participer aux jeux proposés : Roulette et Black jack. Pas question d'argent, mais seulement de jetons à gagner, donnant droit à des consommations gratuites.

C'est vers 2h du matin qu'un commissaire à la Brigade des jeux faisait cesser les réjouissances. En effet, selon la loi, il s'agissait de loterie prohibée car il y avait gain, même si c'était sous forme de boissons.

L'affaire a été confiée à la 5e chambre du tribunal correctionnel de Versailles qui devra trancher. Ah, si le directeur du "Président" avait lu notre numéro 32!



MONOPOLY : FERNANDEZ A NEW YORK

Un beau et grand succès pour ce championnat de France de Monopoly. Les éliminatoires se sont déroulées entre le 4 mai et le 15 juin dans onze centres régionaux. Une moyenne de quarante participants par ville, sauf à Paris où on a dénombré 250 candidats ... Le Trophée régional se disputait sur deux parties d'une heure 30.
La finale eut lieu le 22 juin, et réunit à Paris 15 prétentants : (les 10 de province plus quatrede Paris - sélectionnés devant le nombre impressionnant de candidats ! et le champion de France 83) Là, une partie, cinq joueurs par table, puis la finale avec 6 joueurs. Et le titre de champion de France de Monopoly fut remporté par Marc Fernandez de Limoges, 27 ans ... et chômeur ! Il joue aussi aux échecs, dames, bridge, Mah Jong et... Ascension ! Bonne chance à lui qui défendra les couleurs de la France aux championnats du monde.
Ceux-ci se dérouleront du 21 au 25 septembre prochains. Ils auront lieu pour les éliminatoires à New-York, et pour la finale à Atlantic City, ville d'origine du *Monopoly...* Vingt-deux pays seront en compétition pour le titre mondial. Marc a le temps d'ici là d'aiguiser son anglais pour ses futures négociations qui risquent d'être âpres!
Signalons que parallèlement un championnat de France des journalistes était organisé. Bernard Moulin, de *L'Est Républicain* fut déclaré vainqueur et empocha un billet d'avion pour assister aux championnats du monde.

Marc Fernandez (au centre), le nouveau champion de France de Monopoly.



Mathilde Maraninchi



Roland Lecomte

Bizarre, Bizarre... Plus je lui prends de pions (hic), plus il lui en reste !

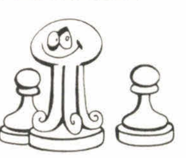
ÉCHECS À TUNIS

Au cours du mois de mai, Tunis a vu débarquer des joueurs d'échecs bien motivés. Ils étaient là pour disputer le tournoi interzonal en vu des qualifications pour le tournoi des candidats (Montpellier, 12 octobre - 3 novembre). Treize pays étaient représentés : USA, Chili, URSS, Hongrie, Yougoslavie, Colombie, Bulgarie, Egypte, Tunisie, Grande-Bretagne, Roumanie, Tchécoslovaquie, et Pays-Bas.
Sans grande surprise, ont été qualifiés : 1er Yusupov (URSS) ; 2e Portisch (Hongrie) ; 3e Beliavski. Le 4e sera désigné lors d'un prochain match de barrage.
Les Européens portaient tout leur espoir sur l'Anglais Miles. Celui-ci termina ... loin, ... noyé! Et pour cause! Regardez comment Miles passa une de ses soirées ... En compagnie d'un journaliste américain Luis B. Millán, il disputait une partie de dames ! Les noirs étaient des verres de whisky, les blancs, de vodka. A chaque fois qu'un des joueurs prenait un "pion" de son adversaire, il le buvait!
La partie dura vingt-trois minutes ... et Miles gagna ... 14 (verres bus) à 12!

BRIDGE + MINITEL

Ce Bridgtel est un nouveau service télématique à la disposition des bridgeurs ... et du bridge. Sa réalisation est l'oeuvre, d'une part, d'un GIE (Groupement d'Intérêt Economique) associant la Fédération Française de Bridge et la revue *Le Bridgeur* et, d'autre part, VT COM, filiale de la Direction Générale des Télécommunications, qui préside aux destinées du Minitel, le système télématique qui devrait équiper tout le territoire français avant 1990.
En consultation, Bridgtel permet de disposer de différentes rubriques. Pour y accéder, il suffit de composer le numéro de téléphone 615 91 77 (précédé de 16 et 3 pour la province), suivi du code BRIDGTEL. Un sommaire apparaît permettant le choix d'une rubrique :
1. Découvrez le bridge : pages d'accueil destinées à ceux qui ignorent ce qu'est le bridge et qui veulent trouver le moyen de s'y initier.
2. Résultats des tournois : tous les clubs français utilisant le centre serveur du Minitel peuvent communiquer les résultats de leurs tournois. Les participants n'y trouveront pas seulement le classement général d'une épreuve mais encore les fiches de fréquence, et même leur "feuille de route", avec leur note sur chaque donne (au besoin ils pourront comparer avec celle des vainqueurs).
3. L'actualité du bridge : un mini-journal présente les échos et les nouvelles de la vie du bridge et les résultats des grands tournois et des compétitions nationales et internationales.
4. Donne concours : chaque semaine une donne est proposée. Les gagnants recevront des livres de bridge.
5. Petites annonces : gratuites pour vendre, louer ou rechercher des partenaires, etc.
Mais Bridgtel est aussi un service très précieux pour les clubs. Grâce au centre serveur du Minitel, il permet de dépouiller leurs tournois et d'afficher les résultats. Il est possible également d'organiser des tournois simultanés. Enfin les clubs disposeront d'un annuaire ... Pour cela, le numéro d'appel est 613.91.66 suivi de BRIDGTEL (16 et 1 avant, pour la province). Le prix de la consultation est celui prévu par l'administration des PTT, pour les services proposés dans le cadre de la fonction "Kiosque", soit 1 franc la minute, quel que soit le lieu de consultation en France.

COMPÉTITION



Le 59e championnat de France d'échecs se déroulera du 17 au 30 août prochain à Clermont-Ferrand, pour le National. Les autres épreuves (accessions classique, ligue et départementale et opens) commenceront le 19 août. Les tournois auront lieu au gymnase Louis Thévenet, rue des Plats, quartier St Jacques à Clermont-Ferrand. Droits d'inscription : 220 F et 110 F pour les moins de 20 ans (chèque au nom de l'Echiquier Clermontois). Renseignements : Joao Barbosa, 18 rue Auguste-Jouve. Apt 532, 63000 Clermont Ferrand.

JARNAC : COMBAT DES CHEFS

Pour le premier Festival de Jarnac organisé par le club de Villeneuve-le-Roi et la Fédération Française de Jarnac les 25 et 26 mai derniers, tout le gratin des jeux de lettres était là pour se disputer le Trophée J & S : Michel Duguet (champion du monde de Scrabble 82 et 83, champion des Chiffres et des Lettres 84), Vincent Labbé (champion du monde de Scrabble 80 et champion des Chiffres et des Lettres 83), F. Dubois de la Patellière (vainqueur du "Masters" des Chiffres et des Lettres 83), J.H Muracciole (champion du monde de Scrabble 81), Eric Avazeir (champion des Chiffres et des Lettres 85), pour ne citer que quelques-uns! La participation ne se limitait d'ailleurs pas à l'Hexagone, puisque la Belgique avait envoyé deux de ses meilleurs joueurs : Mues et De Bruyne...



Les finalistes (à gauche) : la partie était suivie sur deux « Jarnac » géants...

La compétition, organisée et arbitrée par notre collaborateur Benjamin Hannuna, comprenait une première phase en tournoi suisse de 6 rondes, à l'issue desquelles les huit meilleurs joueurs étaient qualifiés pour deux poules permettant d'accéder à la finale, les autres participants jouant un tournoi de classement.

La composition des poules finales réserva peu de surprises, presque tous les favoris étaient au rendez-vous :

— Poule A : Duguet - Labbé - Mues - Treiber.

— poule B : Dubois de la Patellière - Pluven - Bescond - Avazeir.

Si Duguet se qualifiait assez aisément dans la poule A, Dubois de la Patellière, dans la poule B, eut plus de mal à se défaire d'Avazeir ... On allait donc assister à une finale logique entre les deux meilleurs joueurs du tournoi.

En fait, si les deux jouteurs, un peu fatigués par deux jours d'une compétition assez éprouvante nerveusement, ne donnèrent pas techniquement le meilleur d'eux-mêmes (plusieurs possibilités de coups de Jarnac inexploitées), ce fut cependant une finale particulièrement spectaculaire quant aux mots joués, et dont l'issue resta incertaine jusqu'à la fin. De la Patellière réalisa un coup de Jarnac avec AUGET à la suite d'une erreur de son adversaire, puis Duguet rétablit l'équilibre en prenant un mot de neuf lettres avec ANOBLIE + DN. Et vous qu'aurez vous trouvé ? (1).

On en resta là pour les coups de Jarnac, Duguet l'emporta finalement de 38 points.

(1) *INONDABLE. Mais bien sûr !*

OÙ JOUER CET ÉTÉ ?

FINISTÈRE (29)
- Brest

Dragon sur l'hexagone : MPT de Bellevue, 1 rue de Quercy. Réunions le samedi 14h30-19h. Jeux : D & D, Légendes, Diplomacy + wargames. Contact : Tél : (98) 45 91 08.

GIRONDE (33)
- Eysines

Les Centurions du Sud-Ouest : 1 place Gabriel Cante Coucut. Tournoi et match comptant pour le championnat national en juillet et août 85 en soirée entre 18h et 19h30. Jeux d'histoire avec figurines 25 mm Antique, 15 mm Napoléonien et 300 mm Napoléonien. Contact : Philippe Pauzat, 4 hameau du Vignoble. 33320 Eysines.

HERAULT (34)
- Montpellier

Les Forces du chaos : ouvert tout au long de la saison estivale. Jeux de réflexion. Contact : Jean-Hugues Matelly, Riva Bella Bt 4, 622 rue de Centrayrargues, 34000 Montpellier.

LOIRE ATLANTIQUE (44)
- Nantes

Stratèges et Maléfices : jeu de rôle grandeur nature, le samedi 27 juillet en début d'après-midi. Contact : J.-P. Belzic, 84, rue des Chalatres, 44000 Nantes. Tél : 74 71 31. Le club sera ouvert tous les jeudi à partir de 20h30 en juillet et en août. Local : 14 rue Michel Rocher 44000 Nantes. jeux: JdR, wargames.

MEURTHE ET MOSELLE (54)
- Nancy

La cour des Miracles : 35, rue de la commanderie, 54000 Nancy. (2e rencontre nancéenne de jeux de rôle, le 19 octobre). Championnat Appel de Cthulhu + démonstration multi-jeux. Contact : Jean-Marc Delorme, magasin Excalibur, 35 rue de la commanderie 54000 Nancy. Tél : (8) 340 07 44.

NORD (59)
- Douai

La Cage aux Rôles : M J C de Douai, rue d'Arleux. Jeux de simulation, jeux de rôle et wargames. (AD & D, Légendes, Cthulhu, Squad Leader, Fief, Diplomacy). Réunions le samedi à 20 h 30. Contact : Bruno Andris, 10, rue Châlons, Le Viller, 59128 Flers en Escrebieux (à côté de Douai). Tél : (27) 96 16 09.

PYRÉNÉES-ATLANTIQUES (64)
- Bayonne

Faline : rue Jacques Laffitte. "Fêtes de Bayonne", le 30 juillet à 10 h. Jeux : Cthulhu et D & D. Contact : M. Saubadine, 11 rue J.-Laffitte, 64100 Bayonne. Tél : (59) 59 03 86.

SOMME (80)
- Amiens

La Guilde des Saigneurs : Antre de jeux, 93 rue Valentin Haüy, 80000 Amiens. Réunions d'été le vendredi et le samedi à partir de 20h30. Wargames, jeux stratégiques, tactiques et jeux de rôle (D & D, Appel de Cthulhu). Contact : Philippe Loiseau. Tél : (22) 89 56 95.

HAUTS-DE-SEINE (92)
- Boulogne-Billancourt

Jeux : AD & D, Appel de Cthulhu, wargames. Les Adorateurs du Spectre Noir : 27, rue Anna-Jacquin, 92100 Boulogne-Billancourt (écrire).

VAL-DE-MARNE (94)
- Ivry

Le Grenier des Légendes : O.M.J, 17, rue Rapail, 94200 Ivry sur Seine. Réunions le dimanche de 13 h à 19 h. Jeux de rôle + wargames. Contact : Patrice . Tél : 658 42 72 (18 à 20 h). Maurice : 583 70 79 (18 à 21 h), où O.M.J : 672 24 85.

VAR (83)
- Toulon

Comité France Sud Open, Université d'Eté de la Garde à Toulon. Tournoi France Sud Open III, les 20 et 21 juillet : AD & D ou Appel de Cthulhu... Contact : Le Manillon, 5 rue Pierre-Corneille, 83000 Toulon. Tél : (94) 62 14 45 ou Minitel au (94) 42 24 72 code : A 15 697.

YVELINES (78)
- Le Vésinet

La Guilde des Aventuriers : MJC, 54 Boulevard Carnot, 78110 Le Vésinet. Week-end de l'aventure (AD & D) les 20 et 21 juillet à 14h30 ; Soirée Diplomacy, le 25 juillet à 20h30. Contact : Philippe Coste, 2 rue Maurice Vannin, 78110 Le Vésinet. tél : 952 57 43 (20h).

BELGIQUE
- Bruxelles

The Wandering Undeads : 1731, chaussée de Wavre, 1160 Bruxelles (café "Belgica"). Tous les samedis, de 10h à 20h. Juillet : JdR + Tournois Squad Leader, "1830", et autres wargames. Août : JdR et Killer. Contact : Marc Valckenaers, 1739a, chaussée de Wavre, 1160 Bruxelles. Tél : 02/660 86 92.

TAROT : PALMARÈS 84-85

Du 7 au 9 juin à Châlons sur Saône, ce fut le dernier grand rassemblement de la saison de Tarot ; les taroteurs n'ont pas manqué le rendez-vous. Outre les trois tournois opens nationaux, se sont déroulés les championnats de France :

- Le 9e interclub national a vu la victoire pour la deuxième année consécutive de Paris-Est, suivi de Marseille, troisième Châlons-sur-Sâone, quatrième Besançon.
- Le 6e interclub Espérance a déclaré vainqueur Mulhouse ; 2e Sète, 3e Nantes, 4e Bordeaux.

Ces finales des championnats interclubs sont l'aboutissement de six mois d'éliminatoires dans les vingt-deux comités régionaux.

L'assemblée générale de la Fédération s'est réunie à Châlons. L'équipe dirigeante a été reconduite. Leur bilan : le tarot se porte bien. Nous en sommes ravis!...

ECRIRE POUR LES DAMES

Un lecteur de *J & S,* Nicault, est devenu champion de France cadet 85 de dames par correspondance. Bravo! Saviez-vous que ce championnat existait ? Qu'il y avait un championnat du monde ? Ou que l'on pouvait y jouer simplement toute l'année en parties amicales ? Pour toutes informations : Paul Leblond, 7 rue Georges-Clemenceau, 45700 Villemandeur.

L'AQUITAINE CARTONNE...

Deux manifestations autour des cartes se dérouleront à la rentrée en Aquitaine :

- le 22 septembre à Mérac (47600), le 3e championnat de France de belote aux enchères. Renseignements auprès de Pierre Bouygard au (53) 65 51 36.
- les 28 et 29 septembre à Bordeaux (33000), le 1er festival de Tarot en Aquitaine. Renseignement auprès de Robert Ouvrat au (56) 87 31 63 ou 45 37 08.

Au programme : duplicates triplette et individuel, et libre. A la suite du concours de tarot dans Sud-Ouest Dimanche, se déroulera un tournoi des lecteurs qui opposera les meilleurs d'entre eux, d'une part aux concepteurs du concours, d'autre part à plusieurs des meilleurs joueurs français.

OTHELLO

Du 14 septembre au 13 octobre, se dérouleront les éliminatoires du championnat de France : Avignon, Caen, Boulogne-Billancourt, Bordeaux, Grenoble, La Roche-sur-Yon, Lille, Lyon, Marseille, Montpellier, Mulhouse, Nancy, Paris, Soissons, Strasbourg, Toulouse. La finale se disputera le 20 octobre. Le vainqueur participera aux championnats du monde, les 2 et 3 novembre, en Grèce.
F.F Othello : 33, rue de la Butte-aux-Cailles, 75013 Paris. Tél. : (1) 581.59.80.

STAGE

Le Groupe de recherche et d'études pour une pratique active et coordonnée de l'informatique en formation initiale et continue (association loi 1901) organise cet été, des stages d'initiation au Logo. Ces stages sont d'une durée de 30 heures (5 x 6 h). Grâce à la diversité des matériels utilisés, ils couvrent les cinq micro-mondes classiques (nombres, texte, tortue, musique et lutins) et peuvent, pour les enseignants, s'inscrire en continuité des stages "Informatique pour tous".

Du 26 au 30 août : les stages auront lieu à Ales (30100, Gard) ; Quimper (29000 Finistère) ; Florac (48400, Lozère).

Coûts (non compris les frais d'hébergement) sont de 1 200 F pour les personnes prises en charge par un organisme de formation, de 750 F pour les non-adhérents de G.R.E.P.A.C.I.F.I.C et de 600 F pour les adhérents (51 bd des Batignolles, 75008 Paris).

DU GO... championnat du monde amateur

Le 7e championnat du monde amateur qui a eu lieu du 21-24 mai 1985 à Tokyo, a été remporté comme les années précédentes par un jeune Chinois, Wang, devant un autre Chinois, mais de Hong Kong celui-ci, Chan (il avait représenté la Chine populaire lors du premier championnat du monde!) André Moussa s'est classé 6e avec 5 victoires sur 7 parties ; il est le premier non-asiatique du tournoi.

Ces championnats, arbitrés par Yosho Ishida, 9e Dan, ont été l'occasion d'une grande première : en effet, un joueur de Taïwan participait au même tournoi qu'un Chinois de Chine Populaire. Et tout s'est bien passé...

Classement : 1e. (7 victoires) Wang (Chine) ; 2e. (6 victoires) Chan (Hong Kong) ; 3e ex aequo : (5 victoires) Kikuchi (Japon) ; Perng (Taïwan) ; Huh (Etats-Unis) ; Moussa (France) ; 7e ex aequo : (4 victoires) Kim (Corée du Sud) ; Schoffel (RFA) ; Pocsai (Hongrie) ; Watanabe (Japon-féminine)

Trente et un pays étaient représentés, et la Fédération internationale, outre Taïwan, a accueilli en son sein la Belgique et le Luxembourg.

Championnat de France des jeunes

C'est à Paris les 8 et 9 juin derniers qu'a eu lieu la finale du premier championnat de France des jeunes. Seize participants de six à seize ans étaient répartis en cinq catégories (de poussins à cadets). On peut regretter l'absence des juniors, due en grande partie au choix de la date (go ou bac, ils ont choisi!) Le tournoi s'est déroulé au système suisse, sur un go-ban traditionnel 19x19 pour les plus grands, et réduit 13x13 pour les plus jeunes.
Strasbourg a largement dominé dans les catégories supérieures comme le montrent les résultats :
cadets : Philippe Kuchly (Strasbourg)
minimes : Martial Schaff (Strasbourg)
benjamins : Cyril Jarnot (Strasbourg)
pupilles : Raïssa Lebert (Lille)
poussins : Yannick Lebert (Lille)

Moussa (à droite) face à Chan, vice-champion du monde : rude combat !





Roland Lecomte.

XIANG QI : DES CHINOIS A PARIS

Les 8 et 9 juin derniers, au club American Legion (à Paris) s'est déroulé le 2e championnat d'Europe de Xiang Qi. Vingt-huit participants se sont retrouvés : français, allemands, anglais et quelques asiatiques résidant en Europe. A cette occasion, trois éminents joueurs (un grand maître et deux maîtres) sont venus de Pékin. Sans surprise, ils se sont classés aux trois premières places du championnat.

Le clou de cette rencontre fut la simultanée à l'aveugle que le grand maître Chinois Liu Dahua donna contre 9 joueurs. Il se tenait dos aux joueurs, et le maître Yu Zhiguing déplaçait les pièces sur les plateaux des joueurs. En une heure et demi, il gagna huit parties et en perdit une. Très spectaculaire!

UN CONCOURS POUR LES "LONG-COURS"

En décembre dernier, lors de sa participation au Ludeo 84, l'association ANTELIM (Association Nationale pour les Télécommunications du Littoral et de la Mer) prit une excellente initiative : elle proposa un grand concours d'idées de jeux à toute personne appartenant au milieu de la marine marchande. L'objectif visé : accroître et faciliter les relations au sein du monde maritime ... Un impératif pour chacun des participants : le scénario du jeu doit avoir un rapport, proche ou éloigné, avec la marine, et utiliser un matériel informatique et de télécommunication.

Marins, du mousse à l'amiral ainsi que ceux qui restent à terre, fils, femmes de marins sans oublier les étudiants dans les diverses écoles de marine, tous furent donc invités à plancher pendant trois mois ... Le 15 mars, tous les projets devaient être achevés pour être étudiés par un jury ... Après trois mois de délibérations (!?) le verdict est tombé ce 21 juin. *J & S* y était et a découvert pour vous les différents jeux primés... En tout et pour tout, 10 projets avaient été élaborés. Dans l'absolu, une maigre récolte qui satisfait toutefois les organisateurs.
Le vainqueur, Bernard Blay, étudiant en 3e année à l'Ecole Nationale de Marine de Nantes proposait un jeu très proche des jeux de simulation : *Mille Sabords*. Un voyage maritime dans le temps très intéressant, tenant compte des problèmes liés aux différents types de navigation. L'argent sert à acheter des denrées et... des livres !
Un bon départ pour l'élaboration d'un jeu de simulation parfait, qui mérite d'être approfondi. Quant aux autres dossiers, certains présentaient certes quelque intérêt, mais dans l'ensemble, l'originalité faisait cruellement défaut !
Alors, un coup dans l'eau pour Antelim ? Certainement pas ! Nous ne pouvons que nous réjouir d'une telle initiative. Les manifestations de cette sorte ne peuvent, en effet, qu'aider à accroître l'intérêt du jeu, et prouver, s'il en est vraiment besoin, que son rôle, sa fonction, peuvent dépasser celle du loisir. Avis donc aux autres associations ... Il ne tient qu'à elles de suivre le sillage du "bateau Antelim", de prendre le vent et d'utiliser le jeu comme moyen d'expression ! !

DISPARITION

La boutique "A vous de jouer", de Lyon disparaît ! Encore une, direz-vous ! Oui, mais nous sommes bien tristes. Jacques Marcelin, son infatigable animateur a su, depuis la création du magasin, donner un souffle ludique à la région lyonnaise, en organisant... avec Mercredi Loisirs, les 3 jours de Lyon ; avec les clubs, la nuit du jeu ; et récemment en avril dernier les rencontres nationales du jeu. Dommage ! !
Mais vous, amateurs, profitez des jeux en liquidation... jusqu'en septembre au 30, cours de la Liberté, 69003 Lyon. Tél. : (7) 860.88.49.

JOËL LAUTIER, 12 ANS, CHAMPION D'ÉCHECS

Il apprend à jouer à trois ans et demi. Depuis, il truste les titres de champion de France dans sa catégorie d'âge. A onze ans, il termine deuxième du championnat du monde des moins de quatorze ans. Il commence à faire trembler les "grands" : il vient de terminer sixième au championnat de Paris. Un jour champion du monde ? Pourquoi pas ?

Mon modèle : Capablanca !



Connaissez-vous Joël Lautier ? Si vous vous intéressez aux échecs, certainement. Sinon, que vous le vouliez ou non, ce nom ne tardera sans doute pas à s'inscrire dans votre mémoire, car ce surdoué du noble jeu, qui, à 12 ans, possède déjà trois titres de champion de France, n'a certainement pas fini d'étonner ses ainés.
Né le 12 avril 1973 à Toronto (Canada) - Kasparov est né le 13 avril 1963, un signe du destin! - d'un père français, Daniel, informaticien et fort joueur d'échecs (2 030 Elo) et d'une mère japonaise, Takako, Joël est indiscutablement de loin le plus fort joueur de son âge que la France ait jamais connu. Comme il n'a, pour le moment, pas de retard sur d'aussi illustres enfants prodiges que Bobby Fischer et Garri kasparov, on peut rêver (comme il le fait lui-même) de le voir accéder un jour au titre suprême de champion du monde, malgré le talent encore plus précoce du jeune Anglais Michael Adams qui possède déjà quelques longueurs d'avance sur lui.
En dépit de son très jeune âge, Joël Lautier a une personnalité très affirmée, des ambitions clairement définies et des jugements très tranchés sur beaucoup de sujets qui n'intéressent généralement guère un enfant de 12 ans. Lecteur assidu du *Monde*, qu'il achète avec son argent de poche, nous ne lui avons pas demandé son opinion sur la situation au Moyen-Orient ou sur la crise économique - il en a pourtant une -, mais sur ses rapports avec cette passion dévorante qu'est l'échiquier, ses 32 pièces, et les milliers de livres et de revues qui tentent d'en disséquer les incommensurables complexités.

Quand as-tu commencé à jouer aux échecs, et quelles ont été jusqu'ici tes performances notables ?

C'est ma mère qui m'a appris à jouer aux échecs à l'âge de 3 ans et demi. J'ai commencé la compétition en 1980 avec l'open du championnat de Paris. J'avais 7 ans et je n'ai marqué que 2,5 points sur 11. Ensuite, j'ai toujours gagné les championnats de France de ma catégorie. A 9 ans, champion de France Poussins à Champigny. A 10 ans, champion de France Pupilles à Aix les Bains. A 11 ans, à nouveau champion de France Pupilles à Grenoble. Par contre, cette année au lieu de participer au championnat de France Benjamins, j'ai préféré tenter ma chance au championnat de France Cadets international à Jurançon, où j'ai terminé 3e derrière Jean-Marc Degraeve et J. Koch qui ont deux ans de plus que moi. J'ai battu Koch , par contre j'ai été battu par Degraeve (1).

Je participe aussi à des tournois open. Et l'an dernier, j'ai gagné le tournoi d'accession au championnat de Paris, ce qui m'a permis de me qualifier pour le tournoi principal, où je viens de terminer 6e sur 26.

Enfin l'an dernier aussi j'ai participé au premier championnat du monde des moins de 14 ans à Buenos-Aires ; j'ai pris la seconde place derrière l'Espagnol Fabrego Camas, que j'avais d'ailleurs battu.

Tu as aussi participé à l'open du championnat de France en 1983, à l'âge de 10 ans, et après 6 rondes tu étais pratiquement en tête avec 5,5 sur 6. De même dans l'Open de Val Thorens la même année, tu étais en tête avec 5 sur 5. Dans les deux cas tu t'es quelque peu effondré, perdant ensuite partie sur partie. Qu'est ce qui s'est passé ?

J'ai complètement craqué. Plus je gagnais, plus je commençais à rêver un peu, à ne plus avoir les pieds sur terre. Quand je me suis fait rammasser j'ai été démoralisé, et cela a été la chute complète. Mais depuis cette année, c'est plutôt le contraire qui m'arrive, je fais peu de points au début, et c'est vers la fin du tournoi que je reviens, comme cela a été le cas dans le dernier championnat de Paris.

Quel est le plus fort joueur que tu aies battu jusqu'ici dans un tournoi ?

Dans la deuxième ronde de l'Open de Lugano 1985, j'ai battu le Maître International algérien Benhadi Madani, mais



A 16 ans, il faut que je sois Maître International.

il n'avait qu'un Elo international de 2 205. En fait, c'est le joueur parisien Christophe Bernard (Elo 2 250) qui a été ma plus forte victime à la dernière ronde du championnat de Paris.

Comment envisages-tu ton avenir de joueur d'échecs ?

Pour l'instant, je fais mes études et continue à travailler les échecs. Vers 16 ans, si cela commence à devenir bien prometteur, je pense que j'abandonnerai mes études pour me lancer totalement dans les échecs. Si au contraire, ce n'est pas très concluant, je continuerai simultanément études et échecs.

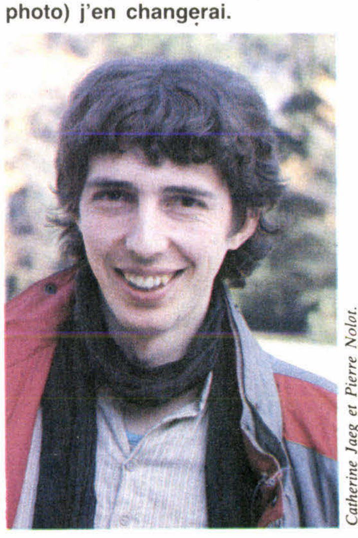
Qu'est-ce que cela veut dire "résultats prometteurs à 16 ans"

A 16 ans, il faut que je sois Maître international (2). Prometteur, ce serait d'être déjà Grand Maître. Il faudrait que j'ai un Elo de 2 500 (3). 2 450 à la rigueur cela irait encore.

(1) Le Nordiste Jean-Marc Degraeve est aussi un grand espoir national, puisqu'il a déjà un Elo national de 2140. En 1983 à Belfort, il a terminé 2e de l'open du championnat de France devant 312 joueurs. Il avait 12 ans. Son entraîneur est le meilleurs joueur du Nord, le Maître-Fide Yves Camorelle.
(2) Le plus jeune Maître International français de tous les temps est Gilles Mirallès, qui vient d'obtenir ce titre à l'âge de 19 ans.
(3) Aucun Français n'est jamais parvenu à ce chiffre dans l'histoire des échecs, quel que soit son âge. C'est le Maître International Bachar Kouatly qui est arrivé le plus haut dans cette échelle avec 2460 actuellement à l'âge de 27 ans. La France n'a jamais eu de Grand Maître aux échecs, à l'exception d'Alekhine, Rossolimo et Spassky, joueurs russes ayant pris la nationalité française à un moment de leur vie où ils étaient déjà de grands champions.

Actuellement ton Elo est de 1 960 je crois, il est très sous-évolué.
1940, il vient encore de baisser ! Je ne sais pas comment ils font pour le calculer, j'ai l'impression qu'ils font n'importe quoi. Je n'ai pas encore de Elo international, mais j'espère en avoir un au 1er juillet 1985, ou au plus tard au 1er janvier 1986. Il devrait tourner aux environs de 2250.
Est-ce que tu t'intéresses aux joueurs qui, comme toi, furent d'une exceptionnelle précocité ? est-ce que tu essaies de calquer ta progression sur la leur ?
J'ai étudié les parties de Fischer, mais je ne me suis pas spécialement intéressé à sa carrière. Mon modèle, c'est Capablanca, non pas parce qu'il fut lui aussi un enfant prodige, mais parce que j'adore son style. Il pratiquait le jeu de manière idéale. J'ai à peu près les mêmes ouvertures que lui. J'ai étudié ses parties avec beaucoup de plaisir.
Et dans les champions actuels, quel est celui qui te plait le plus par son style ?
C'est Karpov.
Alors qu'as-tu pensé des péripéties du match de Moscou ?
Je ne comprends pas très bien pourquoi ils ont arrêté le match, puisque Karpov a dit lui-même qu'il était prêt à reprendre le jeu. Karpov menait au moment de l'interruption, et je pense qu'il aurait gagné.
Le jeu de Kasparov ne t'inspire pas la même admiration que celui de Karpov ?
Sur ce que j'ai vu du championnat du monde, non, pas du tout. Franchement, il n'a pas très bien joué. J'ai analysé les 48 parties : sa grande force, ce sont les ouvertures. Bien sûr, il a du talent, mais son jeu n'est pas aussi précis que celui de Karpov. C'est un gros rouleau compresseur qui écrase tout, mais si on sait le contenir, il craque. Il n'est pas très fin comme joueur.
Ton pronostic pour le match qui aura lieu entre eux à Moscou au mois de septembre, c'est Karpov vainqueur ?
Pas sûr, ça va peut-être changer, car Kasparov semble avoir bien progressé comme le montre son match contre Hübner (4). Il aura sans doute davantage confiance contre Karpov. Je pense qu'ils auront des chances égales.
Comment fais-tu pour t'entraîner et continuer à progresser ?
J'étudie les ouvertures en prenant les livres qui les traitent, et en les analysant à fond. Je cherche les failles éventuellement. J'utilise beaucoup l'Encyclopédie yougoslave et les numéros de l'*Informateur*.
Tu travailles tout seul!
Oui, enfin presque. Il y a tout de même Sellos (5), qui m'entraîne une fois par semaine pendant 2h30 à 3 heures. Ce sont mes parents qui paient ces cours.
On travaille soit une ouverture donnée, soit une position. Ou alors, on joue ensemble des parties assez rapides, puis on étudie les fautes.
Mais si tu connais la progression que tu espères, tu vas rattraper ton maître dans 2 ou 3 ans, que se passera-t-il alors?
Je changerai de Maître. S'il n'y a pas en France de joueurs assez forts, j'irai ailleurs. Et puis, je pense que je peux progresser en travaillant seul ... comme Fischer.
Est-ce que tu ne te sens pas tout de même désavantagé par rapport aux joueurs des Pays de l'Est, soviétiques notamment, qui ont des écoles d'échecs, avec pour professeurs des Grands Maîtres réputés, de remarquables théoriciens, des pédagogues confirmés ?
D'un côté oui, parce que les jeunes joueurs sont bien pris en main par un Maître voire un Grand Maître qui les suit partout, mais d'un autre côté c'est aussi un désavantage, car il y a un système de sélection très sévère : on ne prend que les meilleurs. Ceux qui sont quand même forts, mais pas les plus forts, ils n'ont aucune chance de s'exprimer. Ils sont éliminés, restent en URSS et demeurent inconnus.
Il est certain que ce serait un grand avantage d'avoir en France un Grand Maître pour entraîner les très jeunes joueurs doués comme Degraeve, Koch, Apicella et moi. La Fédération française devrait y penser et créer une structure qui manque beaucoup.
Arriver à être Grand Maître à 16 ou 17 ans, c'est ton premier but. Mais ensuite, quel est ton but final ?
C'est être champion du monde. Mais pour cela, je sais bien qu'à partir d'un certain niveau, il me faudra aller jouer plus à l'étranger qu'en France. Je devrai souvent m'entraîner ailleurs...
Et en dehors des échecs, est-ce que tu es aussi doué pour les études ?
J'ai sauté une classe, je vais rentrer en 4e, tout se passe bien en ce domaine.
Qu'est-ce qui t'intéresse en dehors des échecs ?
Le sport. Je pratique la natation, le football, le basket-ball, le hand-ball dans le cadre de l'école ; mais je ne suis pas du tout passionné comme je le suis par les échecs.
Je lis beaucoup, des romans policiers, Maurice Leblanc, Agatha Christie.
Ta force aux échecs fait que tu passes déjà beaucoup de temps à te confronter avec des adultes, au lieu de fréquenter les enfants de ton âge. Est-ce

Quand j'aurai rattrapé mon maître ? (Didier Sellos, notre photo) j'en changerai.



Catherine Jaeg et Pierre Nolot.

LES SURDOUÉS DES ÉCHECS

Les enfants qui manifestent très jeunes des aptitudes exceptionnelles pour les échecs sont relativement nombreux dans l'histoire de ce jeu. Beaucoup disparaissent de la scène sans jamais devenir des champions adultes : l'histoire les oublie bien vite. Voici une liste non exhaustive des grands champions qui furent des enfants surdoués.

- Capablanca qui fut champion du monde de 1921 à 1927 battait son père à l'âge de 4 ans.
- L'Américain Samuel Reshevsky donnait des séances de parties simultanées contre de forts amateurs adultes à l'âge de 8 ans. Il fut champion des Etats-Unis, mais jamais champion du monde. Par contre il demeure aujourd'hui à près de 74 ans l'un des 100 meilleurs joueurs du monde et établit un record de longévité échiquéenne au sommet qui n'est pas près d'être battu.
- Bobby Fischer, l'illustrissime champion du monde de 1972 à 1975, reste le plus jeune Grand Maître de l'histoire des échecs : il obtint le titre à l'âge de 15 ans. Il était déjà champion des Etats-Unis toutes catégories depuis plus d'un an lorsqu'il reçut le titre de GMI.
- Garri Kasparov obtint le titre de GMI à 17 ans, mais il aurait certainement pu l'obtenir un an ou deux ans plus tôt, si la Fédération soviétique l'avait autorisé à disputer de grands tournois à l'étranger dès l'âge de 15 ans.
- L'Anglais Nigel Short fut Maître International à 15 ans, mais il avait déjà un Elo international de 2 360 à 14 ans et 2 260 à 13 ans. Il est aujourd'hui, à 20 ans, le plus jeune GMI du monde en activité.
- Le plus précoce de tous est à ce jour le prodige anglais Michael Adams qui à 12 ans atteint le Elo impressionnant de 2 405 !
- Chez les filles, la Soviétique Maiä Tchibourdanidze fut championne du monde à 17 ans, mais n'a guère progressé depuis. (Elle a maintenant 24 ans).
- La Hongroise Zurgan Polgar a obtenu un Elo de 2 400 à 15 ans, et 2 430 à 15 ans et demi. Elle est devenue Maître "international" masculin à 15 ans.
- La Française Isabelle Kientzler a obtenu le titre de championne de France sénior à l'âge de 12 ans, et un Elo supérieur à 2 000.



... et j'irai jouer à l'étranger. Pour l'instant, je joue encore souvent avec mon père à la maison (notre photo) ou en tournoi. Au dernier championnat de Paris, je l'ai battu !

que cela ne te donne pas l'impression d'être un peu à part ?
Si, mais je ne cherche pas à être à part. Je cherche plutôt à être intégré parmi mes camarades ; mais il faut bien que je me concentre sur les échecs si je veux arriver à réaliser mes ambitions.

Comment réagis-tu lorsque tu perds une partie ?
Je ne sais pas si cela vient de mon mauvais caractère, mais j'ai horreur de perdre une partie : je ne peux pas le supporter. Il faut se dire que cela ne sert à rien de se mettre en colère. On ne peut s'en prendre qu'à soi-même. Il faut trouver les erreurs, pour ne plus les faire.

Lors du récent championnat de Paris, contre Tromsdorff qui a, peut-être, 30 ans de plus que toi, tu as perdu. Tu as alors renversé les pièces, tu t'es levé sans lui serrer la main, et tu es parti furieux. C'est du cinéma ou es-tu incapable de te maîtriser ?
Ce n'est pas la première fois que ça m'arrive ! Ce n'est pas volontaire. Sur le coup, je ne fais pas attention ; je ne m'occupe pas de l'adversaire. C'est vrai que ce n'est pas très correct de faire ça, et il faut que j'essaie de me calmer.

Il y a un an dans le TGV Paris-Lyon, tu avais joué une partie contre l'acteur du film La diagonale du Fou, *Alexandre Arbatt, devant les caméras de la télévision. Tu l'avais dominé, mais il avait monté une manoeuvre de mat que tu n'avais pas vu venir. Lorsque tu as découvert que cette partie que tu croyais gagnée était inéluctablement perdue, les larmes te sont montées aux yeux. Est-ce donc si important de gagner ou de perdre une partie d'échecs sans enjeu réel ?*
Cela m'arrive souvent lorsque j'ai une partie vraiment gagnée, et que c'est vraiment énervant de perdre. J'y perds un peu mon honneur, je me ridiculise en perdant une partie que j'ai dominée. Il faut toujours faire le mieux possible, tendre vers la perfection.

Comment analyses-tu le fait que les garçons jouent mieux que les filles aux échecs, même si c'est un jeu en train de changer depuis quelques années ?
Je ne sais pas. J'y ai réfléchi, mais je n'ai pas trouvé la réponse.

Isabelle Kientzler a remporté l'an dernier, à 12 ans, le titre de championne de France sénior, quelle a été ta réaction quand tu l'as appris ?
Un peu de jalousie.

Quand espères-tu gagner toi aussi le championnat de France sénior ?
A 14 ans.

C'est-à-dire au même âge que Fischer, lorsqu'il fut pour la première fois champion des Etats-Unis!
Oui, mais mon but, ce n'est pas tellement Fischer qui était d'une autre génération, mais de rattraper Michael Adams qui a pris de l'avance sur moi. *(Voir ci-contre)*

Est-ce que tu aimerais affronter lors d'un match en 4 ou 6 parties contre lui, comme Kasparov-Hübner par exemple ?
Oui peut-être, mais pour l'instant, je pense qu'il est nettement plus fort que moi. Je craindrais un peu trop la défaite.

Les livres d'échecs en langue française sont de plus en plus nombreux, mais ils demeurent infiniment moins complets qu'en langue anglaise, est-ce que cela te gêne ?
Pas du tout, je suis parfaitement bilingue. Etant né au Canada, je n'ai parlé que l'anglais jusqu'à l'âge de trois ans. Lorsque je suis venu en France à l'âge de 4 ans, j'ai rapidement tout oublié. Je suis actuellement dans une école bilingue : cela me permet de lire les livres et les revues d'échecs en anglais aussi facilement que ceux en français. A la rentrée prochaine en 4[e], je ferai du russe parce que cela me sera utile pour les échecs, mais aussi parce que je trouve que c'est une belle langue.

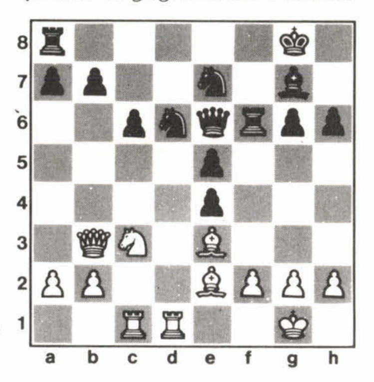
Quelles revues d'échecs lis-tu régulièrement ?
"Chakhmatny Bulletin" et "64", les revues russes. "British Chess Magazine", la revue anglaise plus que séculaire. "Europe Echecs" bien sûr, et "La revue des échecs".

Votre bibliothèque de livres d'échecs est-elle importante ?
Oui. Mon père et moi possédons 400 à 500 livres, sans compter les revues.

En 1983, lors des championnats de France, il y avait des ordinateurs engagés dans l'open, comme toi. Tu es passé devant, et je t'ai proposé de faire une partie rapide contre l'un d'entre eux : tu as refusé en disant que cela ne t'intéressait pas. As-tu changé d'avis depuis ?
Je ne me rappelle pas de ça. Je pense qu'à l'époque cela devait être par mépris que j'avais dit que cela ne m'intéressait pas. Maintenant c'est différent. J'ai joué contre un ordinateur, le programme PSION (6). Lorsque *Jeux & Stratégie* m'avait invité à "la nuit des puces" (7), j'avais joué contre lui, et je n'étais vraiment pas très bien. J'ai eu de la chance, car l'ordinateur s'est bloqué, il y a eu un problème sur la machine. On a alors refait une autre partie, et cette fois j'ai gagné facilement.
Cela a été une surprise pour moi de voir qu'il pouvait jouer très bien rapidement. Mais j'espère qu'ils ne deviendront pas aussi forts que les plus forts humains, car cela rendrait le jeu moins intéressant. Je pense qu'il y aura toujours des choses qui manqueront à l'ordinateur : le jugement positionnel, sentir la partie, une intuition. Ca ne sera jamais qu'une machine à calculer de plus en plus rapidement...

Voici une position du Championnat du monde des moins de 14 ans, en 84 à Buenos-Aires. C'est la partie Joël Lautier (France) - Milad Keryakes (Suède). Trouvez le gain...

diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent du matériel.*



Solution page 114

Pierre Nolot

---

(4) Kasparov a disputé un match d'entraînement en 6 parties contre le Grand Maître allemand Hübner, qui est l'un des dix meilleurs joueurs du monde, fin mai début juin à Hambourg. Le jeune Soviétique a gagné les 1[ère], 2[e] et 4[e] parties, et les 3[e], 5[e] et 6[e] furent nulles.

(5) Le Maître International Didier Sellos, âgé de 28 ans, est un des 10 meilleurs joueurs français. Il a un Elo international de 2390. Ce n'est pas un joueur professionnel : il est conducteur de locomotive !

(6) Le programme PSION est le meilleur mis au point par les Hollandais. Sans être la force de Cray Blitz, ni de Belle, il est tout de même plus fort que les meilleurs micros du marché : Elite A/S 3, Super constellation, Conchess H etc. Il "tourne" sur un gros ordinateur.

(7) Emission de TF1 du 27 avril dernier, où finalement les téléspectateurs n'ont pas vu ces parties...

GUERRES SECRÈTES

(Habourdin)

matériel :

- 1 plateau de jeu représentant une planète et la galaxie ;
- 4 cartes secrètes plastifiées ;
- 4 pions-joueurs (avec supports) ;
- 20 jetons (5 de chaque couleur) ;
- 1 marqueur ;
- 2 dés.

but du jeu :
être le premier des joueurs à pouvoir placer ses 5 jetons sur le plateau, en ayant déjoué tous les pièges de ses adversaires.

le jeu :
chaque joueur choisit un des pions joueurs (Kang, docteur Octopus, Magnéto, docteur Fatalis). Au début de la partie, tous les joueurs doivent se placer sur la même base secrète (la rouge ou la bleue) : ils entourent deux cases numérotées sur une carte secrète (reproduction en réduction du plateau de jeu). Chaque joueur a en sa possession 5 pions de couleur identique... Le jeu peut commencer.
Le joueur qui a réalisé le plus grand score aux deux dés, commence. Il lance les dés et progresse du nombre de cases indiqué par les points des dés. Il peut se déplacer verticalement, horizontalement, en avant, en arrière, en diagonale. Il doit aller d'une base secrète à l'autre, et le plus rapidement possible, car à chaque fois qu'il arrive sur une des bases, il entoure une case numérotée supplémentaire sur sa carte secrète ... Mais attention de ne pas être pris au piège dans les filets d'un adversaire. En effet, si au cours d'un déplacement, le pion d'un joueur s'arrête ou passe sur une case numérotée qu'un des adversaires a entouré sur sa carte secrète, alors le piégé doit retourner à sa base. Quant au(x) piégeur(s), il(s) place(nt) un de ses jetons sur la case en question et entoure(nt) une nouvelle case sur sa carte secrète.

A chaque fois qu'il a pu contourner les pièges de ses adversaires, et qu'il a atteint sans dommages la base d'en face, le joueur a la possibilité d'entourer une case numérotée supplémentaire sur sa carte secrète... Une chance de plus de disposer un de ses pions sur la carte. Le gagnant sera le joueur qui aura disposé le premier ses 5 jetons sur le plateau !...

commentaire :
Guerres secrètes est un jeu sans grande difficulté. Les règles sont simples et clairement présentées. Point positif. Lorsqu'une partie est lancée, le hasard et la tactique cèdent parfois le pas à la stratégie et à la réflexion... notamment lorsqu'il s'agit de choisir l'emplacement de ses pièges. Autre point positif, *Guerres Secrètes* ne traîne pas trop en longueur. Il ne fait pas partie de ces jeux interminables. Il a également une grande qualité : c'est un jeu vivant, intéressant, mais qui, à la longue, devient un peu lassant!... Quoi qu'il en soit, les 7-12 ans se passionneront sans aucun doute pour cette aventure. Question : pourquoi avoir choisi des pions Super-héros de Marvel Comics, si on n'utilise pas leur caractéristique ?...

en bref :
type de jeu : hasard et tactique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 7/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 8/10
nous aimons : ❤❤
beacoup



SUPER LOTO

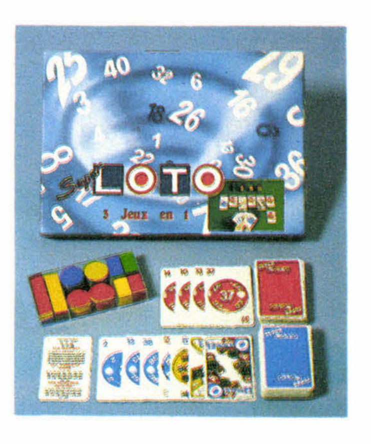
(Coloredo)

matériel :

- 2 jeux de cartes : un à chiffres rouges "cartes de tirage", qui servent à établir le tirage de chaque joueur ; et un à chiffres bleus, "cartes de jeu", qui permettent au cours de la partie, d'essayer de réaliser un jeu semblable à son tirage.
- 100 jetons numérotés : 20 de 100 ; 40 de 50 ; 40 de 10.

but du jeu :
dans chaque manche, chaque joueur s'efforce d'être le premier à réaliser son tirage du Loto. Il y a en principe autant de manches que de joueurs. A la fin de la partie le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de points.

le jeu :
avant que la partie ne commence, on distribue 1 000 points en jetons à chaque joueur. Avant chaque manche, chacun des joueurs devra dépose 200 pts dans la cagnote. Puis sont distribuées les cartes. On désigne un donneur qui distribue 7 "cartes de tirage" à chacun des joueurs ... Ils placent les cartes devant eux face visible : c'est le loto qu'ils devront honorer. Le reste du paquet ne servira plus pour la suite de la manche...
Puis, le même donneur distribue à chaque joueur 6 "cartes de jeu" que le joueur tiendra secrètes. Le restant du paquet est disposé au centre de la table. Il servira de "pioche".
Les "cartes de jeu" se divisent en 5 variétés : les "cartes numéros" (au nombre de 49 boules bleues). Celles-ci pourront honorer uniquement les cartes



de même valeur. Les "cartes finales", au nombre de dix, peuvent honorer n'importe quelle carte de tirage de la finale correspondante (la finale 3 pourra recouvrir le 3, le 13, le 23, le 33 ou le 43). Les 5 "cartes dizaines" peuvent recouvrir n'importe quel numéro de leur dizaine... Les 2 cartes pairs peuvent honorer tous les tirages de chiffres pairs. Les 2 cartes impairs, tous les tirages impairs. Quant aux 7 "cartes magiques", elles ont un rôle étendu. Elles peuvent honorer n'importe quelle carte associée à un autre carte. En effet, elles ont la propriété de transformer une carte en une autre carte de même dizaine ou de même finale, selon la nécessité.
A chaque manche, les joueurs tentent tour à tour d'honorer une des cartes de leur loto. Si le joueur n'a pas de carte à honorer il se défausse. Dans le même temps, il paiera 10 points de pénalisation à la cagnotte. Dès l'instant qu'il aura honoré 3 cartes, le joueur recevra 30 points, 40 points pour 4 cartes, 50 points pour 5, etc. Si un joueur réussit à honorer 6 numéros il fait "sauter la cagnotte" et encaisse tout le contenu. La manche est terminée. On passe à la manche suivante.

Si vous vous lassez du *Super Loto,* vous pourrez toujours vous reporter sur les deux variantes : Super Cagnotte (tous les joueurs participent à un même tirage) ; ou encore Poker Loto (un savoureux mélange des règles du Loto et du Poke !)

commentaire :
Super Loto ne nous a pas étonné. C'est un jeu sans surprises, le scénario est sans imagination, le déroulement sans rebondissement hormis lorsqu'un joueur fait sauter la

cagnotte ; et encore ! Les règles sont simples et claires. Mais pourquoi un jeu sur le Loto ? D'autant qu'il ne permettra même pas de faire fortune ! Le Poker loto est déjà plus intéressant...
Cela dit, pour ceux qui aimeraient éprouver leur chance avant de jouer "pour de vrai", *Super Loto* "peut" être une bonne préparation ! Vraiment pour les fanas du Loto... avec les sensations en moins.
En tout cas, trois jeux pour le prix... d'un seul ! A quand le quatrième gratuit ?

en bref :
type de jeu : hasard
nombre de joueurs : 2 à 7
présentation : 7/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 3/10
nous aimons : ❤
un peu

LE LAPIN MALIN

(Haboudin)

matériel :
- un plateau représentant un parcours avec des cases et des terrières à lapins ;
- 8 pions-lapins en bois ;
- 36 pions-carottes ;
- 2 dés.

but du jeu :
être le premier à atteindre ou à dépasser avec son lapin la grande carotte "arrivée".

le jeu :
chacun choisit une couleur et reçoit un lapin de cette couleur. Il le place sur la case départ au début du parcours. Il reçoit également cinq carottes. Les 31 autres carottes sont les réserves. Celui qui obtient le chiffre le plus important au dé commence...
Chacun des joueurs fait avancer à son tour son lapin sur le parcours d'autant de cases rondes que de points obtenus aux dés. Les lapins peuvent se dépasser. On peut lancer soit un seul dé, soit les deux, dans ce cas, au prix d'une carotte. Le joueur qui lance les 2 dés, annonce "carotte" ! Il retire alors une carotte de son potentiel. S'il fait un double, il la regagne immédiatement.
Le parcours est jonché de cases spéciales : case "rejouez", case "gagnez une carotte", case "coyote". Le pauvre lapin qui tombe sur cette dernière, devra retourner au milieu du parcours sur la case ... "gagnez une carotte" ; petite compensation ! Le lapin devra également faire attention de ne pas tomber sur une case-terrier placée en fin de parcours... auquel cas, il devra reculer jusqu'au terrier précédent.
Attention également aux trois petites cases roses, ce sont des obstacles que notre lapin devra franchir d'un seul coup s'il ne veut pas... passer son tour. Il ne pourra y avoir qu'un lapin par cases bleues. Quant aux grandes cases roses, elles seules pourront accueillir plusieurs lapins en même temps ... Qui arrivera le premier ? Les experts, familiarisés au jeu, pourront ensuite tenter de jouer avec deux lapins. Dès lors, toute la tactique consistera à calculer quel lapin est le plus intéressant à avancer...

commentaire :
faut-il être très malin pour jouer et pour gagner au Lapin ... Malin ? J'en doute. Dire que ce jeu est facile serait un euphémisme. Les règles sont certes claires, mais plus que simples, enfantines. Le mot est lâché. C'est un jeu pour enfants, uniquement pour enfants... Pourtant, sur la boîte, on mentionne de 7 à 107 ans ! A notre avis, au-dessus de 12 ans, il est préférable de s'abstenir, vous ne tirerez aucun plaisir à jouer au *Lapin malin*. Quant à vous, les enfants, à vos carottes, économisez-les pour déjouer le piège du méchant coyotte et parvenir le premier à la carotte-arrivée !



en bref :
type de jeu : parcours (hasard)
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 6/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 4/10
nous aimons : ❤
un peu.

LE FLAMBEUR

(M. B.)

matériel :
- un plateau de jeu en carton représentant un parcours, divisé en 76 cases ;
- 4 disques placés sur un support plastique, chacun faisant office de : "Roulette", "Jackpot", "Loterie de courses", "cours des actions en bourse"... ;
- 4 bouteilles de champagne (pions) ;
- 2 dés ;
- 4 pions hôtel, à distribuer à chaque joueur ;
- 175 billets de banque (de 5 000 à 100 000 F) ;
- actions.

but du jeu :
faire banqueroute avant tous les autres, en perdant le premier un million et en croulant sous les dettes...

le jeu :
chaque joueur place sa bouteille de champagne à l'un des quatre coins du plateau de jeu. Chacun lance tour à tour les 2 dés... celui qui fait le plus grand nombre commence. Il se lance sur le parcours où chacune des cases lui réserve une surprise. Le joueur avance d'autant de cases que lui indiquent les jets du dé. Si sur son chemin, le joueur rencontre une case "casino" "rendez-vous aux courses", "jeu de dé" ou encore "la bourse", il pourra opter pour cette possibilité. C'est là qu'il devra tenter de perdre un maximum d'argent...

Au casino, le joueur misera à la roulette et au Jack-Pot. Ses adversaires pourront miser la même somme en espérant évidemment... perdre !

Aux courses, la finalité est la même ; il s'agit de miser sur un cheval : le "tocard" qui ne doit pas être à l'arrivée. S'il arrive en tête, vous gagnez de l'argent ... mauvaise opération.

A la bourse, idem. S'il possède des actions (pétrole, électricité, acier), le joueur n'a pas intérêt à ce que leur cours soit en hausse, sinon ... c'est encore un gain supplémentaire !

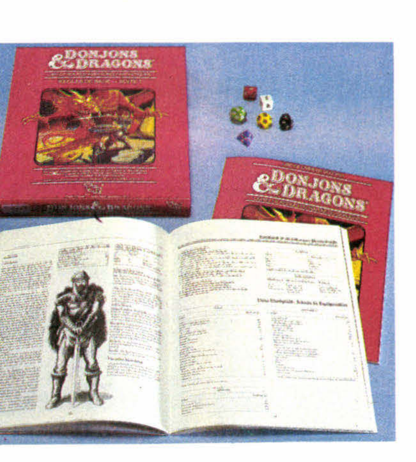
De nombreuses cases vous demanderont de payer ou d'acheter (chaînes de supermarchés, la Tour Eiffel, une île des mers du Sud). D'autres vous feront gagner de l'argent. Toutefois, de tels gains ne vous réjouiront pas, bien au contraire !
Petit détail pratique : la roulette, le jack-pot, etc., sont livrés en kit. A vous de les monter ! Mais reconnaissons, c'est assez facile !

commentaire :
avez-vous déjà été obligé de perdre pour ... gagner ? Le *Flambeur* va vous initier à une telle pratique. Si vous avez la chance de jouer... de malchance, alors vous deviendrez rapidement un bon "flambeur". La règle est simple, voire enfantine ; elle aurait pu être plus clairement présentée. Cela dit, le jeu se déroule sans grands rebondissements ... Le scénario oblige simplement le joueur à inverser complètement sa manière habituelle de spéculer. Vous aimez perdre de l'argent et dépenser sans compter ? Alors vous apprécierez *Le Flambeur*.

Hormis le thème, c'est un jeu somme toute sans grande originalité, qui ne nous a vraiment pas passionné.

en bref :
type du jeu : hasard et tactique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 8/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 4/10
nous aimons : ❤
un peu

D & D NOUVEAU EST ARRIVÉ ... EN FRANCAIS! *(TSR, diffusé par Transecom)*



Les rayons des magasins ne possédaient plus de boîtes rouges, ni de bleues, depuis longtemps, et beaucoup n'espéraient plus ... Mais, ça y est, la nouvelle version est enfin arrivée jusqu'à nous. Toutefois, seule la boîte de base est entre nos mains au moment où nous écrivons ces lignes. La suite ne devrait pas tarder, en espérant que les dragons de mer n'auront pas retardé la traversée.

Nouvelle version ? Rassurez-vous, les règles n'ont pas changé et l'esprit d'origine a été soigneusement conservé. Elles ont simplement été rédigées différemment et réparties en deux livrets. L'un destiné aux joueurs et l'autre aux maîtres de donjon. La boîte contenant ces livrets sont plus attrayants que la précédente et offre, enfin, des dés multifaces de couleur.

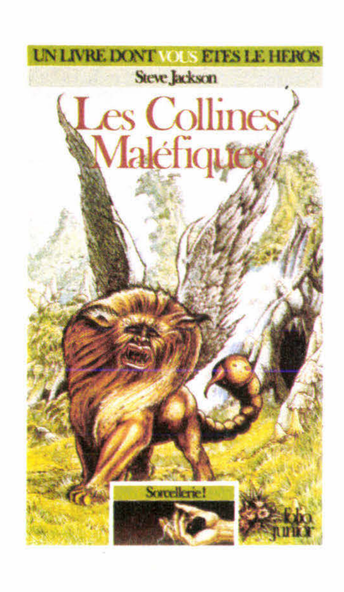
La nouvelle démarche semble vouloir s'adresser à un public plus jeune, en lui expliquant, pas à pas, comment jouer. A cette fin, une aventure en solitaire sert d'introduction aux règles, permettant de se plonger dans le monde de *D & D* et de faciliter l'accès aux règles du jeu de rôle à plusieurs.

Tout cela nous paraît louable ; mais après lecture, on ne peut que rester perplexe. Traduit de l'américain par des américains, cela donne une sorte de langage "télégraphique", où s'accumulent répétitions, fautes de syntaxe, et traductions approximatives. Encore raté, c'est vraiment dommage !

LE HÉROS, C'EST TOUJOURS VOUS !

Folio Junior continue sur sa lancée en sortant deux nouveaux titres de la série "un livre dont vous êtes le héros". Cette fois-ci, il s'agit des deux premiers volumes de la série "Sorcellerie" de Steve Jackson : *Les collines maléfiques* (255 pages) et *La cité des pièges* (287 pages), qui vous feront partir à la quête de la couronne des rois. Cette série compte quatre volumes, mais ne vous impatientez pas, les deux suivants arriveront probablement à la rentrée. Le système de jeu est toujours basé sur le même principe : nouveauté, on peut être sorcier au lieu de guerrier, ce qui vous permettra de faire face à maintes situations grâce à la magie. A noter un système astucieux, permettant de jouer sans dés : des faces de dés sont imprimées au bas de chaque page. Bien pratique en voyage !

Dernière minute : trois autres titres doivent sortir : deux de Joe



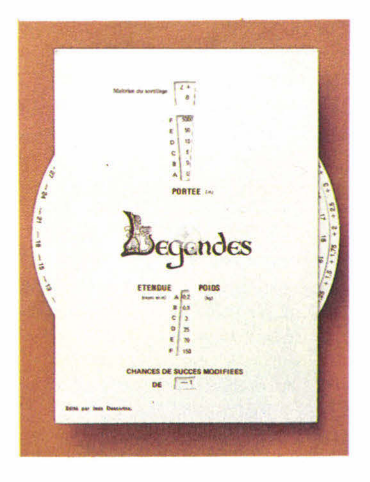
Dever, suites des deux précédents, *Les Grottes de Kalte* et *Le Gouffre maudit* et le troisième encore de Jackson/Livinstone *Mercenaire de l'espace*

LE DISQUE MAGIQUE

(Jeux Descartes)

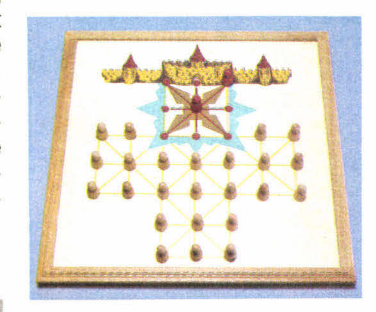
Rien de magique dans ce disque, comme son nom semble l'indiquer, mais à défaut de magie, il sera bien pratique aux joueurs de *Légendes*.

Pourquoi magique ? Parce qu'il concerne la magie et plus particulièrement, l'utilisation des sortilèges. C'est en fait une réunion des tableaux, permettant une lecture plus aisée et plus rapide, sous forme de quatre disques en carton souple ; les résultats se lisent dans les fenêtres prévues. Une aide précieuse pour les utilisateurs des



règles avancées de *Légendes*. Présenté en kit, 29 F.

TRADITION ET JEUX



La société Arina fabrique des jeux de société traditionnels, et notamment ceux que l'on rencontre dans le livre *Les jeux du Monde* (éditions Lied-Unicef). C'est-à-dire des jeux anciens ou difficiles à trouver comme l'*Assaut*, le *Renard et les oies*, le *Serpent et les échelles*, ou le *jeu royal d'Ur*.

Arina produit également des jeux plus classiques comme l'Othello/Reversi, les dames chinoises (Halma), ... Signalons que tous ces jeux sont réalisés, de manière artisanale, en bois coloré et vernis, pour des prix variant entre 200 et 450 F.

Notre photo montre l'*Assaut*, "ancêtre" du wargame, qui se pratiqua en Angleterre, en Allemagne, même en France au XVIII[e] siècle. (Arina, Couzon, 03160 Bourbon l'Archambault, Tél : (70) 66 27 26).

LES QUÊTES SANS FIN DE DONJONS & DRAGONS

(Editions Solar)

Après un passage à vide, Solar reprend sa série d'ouvrages *Les quêtes sans fin de D & D*. Voici trois nouveaux titres : *Les Dragons de l'Arc en Ciel*, *Retour à Ruisselac* et *Révolte des nains*.

Dans le premier, vous êtes un apprenti magicien, dans le second vous prenez le rôle d'un guerrier elfe, et dans le troisième vous endossez la peau d'un jeune homme nommé Galen qui doit affronter les nains.

Cette série destinée à un public très jeune est avant tout une histoire qui se lit comme un roman ; la différence est que le choix que vous aurez à effectuer à la fin de chaque chapitre, vous donnera une fin différente, à chaque fois ... Différent de la collection Folio junior, mais sympa tout de même !

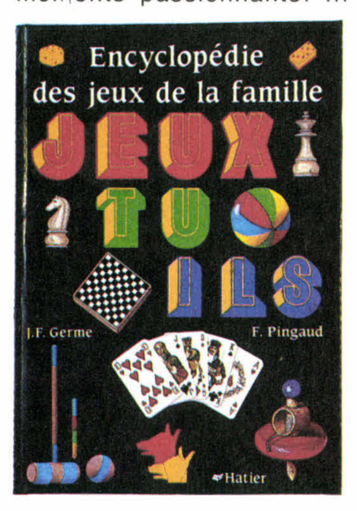
NOUS AVONS RECU ...

- Go, revue française de go, n° 29 mai-juin 85. Jouer sur un 13 x 13. (sur abonnement à la fédération BP 95, 75262 Paris Cedex 06).
- L'Atarien, n° 7 Initiation, programmes pour les possesseurs d'Atari. (sur abonnement à Atari-G.Cam, BP 681 - 95200 Sarcelles).

"JEUX, TU, ILS"

C'est le titre de l'ouvrage paru récemment aux Editions Hatier. J.F Germe et F. Pingaud, deux de nos collaborateurs, se sont associés pour écrire cette encyclopédie des jeux, remarquable de clarté et d'exhaustivité. Quelle bonne idée d'avoir songé à rassembler tous les jeux antérieurement étudiés dans les bulletins de l'ex "Association du Jeudi".

En plus des grands classiques, vous y découvrirez ou y redécouvrirez des "Jeux de parole et de languages", ainsi que des jeux de réflexion, en passant par les cartes et divers jeux de société (*Cluedo, Risk,* Stratégie) ... Près de 300 jeux clairement expliqués et agréablement illustrés ... Bref, une mine pour tous les amateurs de jeux! Un bilan à exploiter impérativement de manière à vaincre pour toujours l'ennui déprimant de certaines soirées ... Seul ou à plusieurs, cette encyclopédie admirable vous promet des moments passionnants! ...



"Jeux, tu, ils" 287 pages - 140 F. Edit. Hatier.

BRIDGE : À LIRE

Le jeu avec le Mort, par Jaïs et Lebel. Une des parties importantes au bridge est ce qu'on appelle le jeu de la carte : celui qui emporte le contrat final joue, et son partenaire devient le Mort. Jaïs et Lebel traitent dans ce livre ce moment très important de manière complète. Conseils et donnes judicieusement sélectionnées (Editions du Rocher, 260 pages, 80 F).





ÉCHECS ÉLECTRONIQUES :

Mephisto Blitz, carrosserie allemande, moteur suédois

Le programme *Méphisto 3* ne faisant manifestement pas recette en raison de sa grande faiblesse aux niveaux rapides, les dirigeants de la firme allemande Hegener et Flaser tentent de tourner la difficulté en achetant le programme *Conchess* au Suédois Olf Rathsman. Résultat, vous pouvez désormais acheter un échiquier auto-répondeur *Modular* (en plastique) ou *Exclusive* (en bois), respectivement pour environ 3 500 F et 4 500 F, et avoir dedans le programme *Conchess* qui est l'un des plus performants du marché.

Comme de plus, on n'a pas lésiné sur la vitesse du microprocesseur, 3,7 megahertz, cela donne effectivement des machines très performantes en parties rapides comme l'indique le nom de la machine : *Mephisto Blitz*. Pour ceux qui possèdent déjà un *Modular* ou un *Exclusive* avec le programme *Méphisto 3*, il devrait être possible d'ici peu de se procurer le module *Blitz*, mais le prix n'en est pas encore fixé.

La sortie de ces *Méphisto* risque par contre de porter un coup sérieux à la marque Conchess, car à programme égal les *Modular* et *Exclusive Blitz* ont beaucoup plus de fonctions que les *Conchess* en raison de l'écran d'affichage : pendule, profondeur d'analyse en demi-coups, annonce des mots, programmation des positions plus facile, etc.

Notre grille de tests (diagrammes parus dans le n° 23) montre clairement que le *Mephisto Blitz* est tout à fait semblable au *Conchess H*, avec simplement un microprocesseur 10 % plus lent environ, ce qui ne change guère le niveau de jeu.

Une question demeure sans réponse ; y aura-t-il un jour un *Mephisto 4* dans la lignée du 3, avec ses idées stratégiques et une force tactique convenable ?

	Conchess H	Mephisto Blitz	Rappel du meilleur
Diag. 1	0 s	0 s	Chess Super 9 de luxe ; Constellation 3.6 ; Super Constellation ; Élégance ; Turbostar : 0 s.
Diag. 2	1 s	1 s	Constellation 3.6 ; Super Constellation; Grand Master :2 s.
Diag. 3	20 s	22 s	Super Constellation : 2 min 1 s.
Diag. 4	1 s	1 s	Constellation 3.6 ; Super Constellation ; Élégance : 1 s.
Diag. 5	18 s	20 s	Turbostar : 4 s.
Diag. 6	58 s	1 min 6 s	Turbostar : 57 s.
Diag. 7	x	x	Super Constellation : 1 s.
Diag. 8	2 s	2 s	Super Constellation : 9 s.
Diag. 9	1 min 20 s	1 min 42 s	Super Constellation : 2 min 52 s

x signifie que la machine n'a pas trouvé le bon coup au bout d'une heure d'analyse.

Pierre Nolot

LA RUÉE VERS KNORR

Pour les joueurs, KNORR crée toute une gamme de préparations culinaires. Vite préparées, elles vous font voyager autour du monde. Aujourd'hui, KNORR vous emmène des sables de l'Arabie aux risières de l'Asie, des plages de Californie aux pins provençaux : des plats exotiques et bien rafraîchissants en été. Sympa KNORR !



BUT DU JEU : il vous faut découvrir le chemin le plus court dans le labyrinthe ci-contre afin de réunir les 8 sachets de préparation KNORR, en voici la liste : Prép. n° 1, « A l'orientale » ; prép. n° 2, « Riz cantonais » ; prép. n° 3, « Riz californien » ; prép. n° 4, « Salade taboulé » ; prép. n° 5, « Blanquette » ; prép. n° 6, « Bourguignon » ; prép. n° 7, « Omelette paysanne » ; prép. n° 8, « Omelette provençale ».
LE JEU : vous débutez au centre du labyrinthe en 1 et devez aboutir en 0, en bas à droite de l'illustration, en ayant récolté les 8 préparations KNORR.
A chaque déplacement, vous noterez à la suite les chiffres figurant sur votre lieu de départ et sur votre lieu d'arrivée ; vous obtiendrez ainsi le numéro de la note à laquelle se reporter dans la liste ci-contre. Exemple : vous partez de 1 pour arriver en 5, vous vous reportez en 15 ; à l'inverse vous vous reporteriez en 51. Si la note n'existe pas, il ne se passe rien et vous pourrez continuer ainsi, mais sachez qu'ayant quitté la pièce n° 1 vous ne devrez pas la rejoindre en cours de partie. Si au cours de la lecture d'une note de résolution, vous rencontrez le signe « → », reportez-vous au numéro indiqué, vous connaîtrez alors le résultat de votre choix de déplacement. Votre quête sera remplie à la seule condition où vous serez parvenu en 0 en possession des 8 sachets KNORR, différents bien sûr !

10. Un homme vous dit : « Voici un mets sage », → 32.
13. Si vous entrez, → 57.
14. Si vous frappez, → 50.
15. Si vous frappez, → 68.
16. C'est l'heure du pastis, il n'y a personne, → 74.
20. Vous jouez ? Oui, → 75 ; non, → 53.
22. Un tunnel, → 42.
28. Si vous frappez, → 90.
30. A l'entrée du Golden Gate, vous obtenez la prép. n° 3, → 74.
32. Il vous tend la prép. n° 1, → 74.
34. Un homme vous offre une dégustation de ses vins, → 72.
35. La partie se termine bien pour vous, → 74.
36. Dans la fête folklorique, une distribution, → 62.
38. Vous vous égarez dans le labyrinthe de la ville, → 83.
40. En passant devant les caves... → 34.
42. Vous débouchez de l'autre côté du dessin en 2.
45. Si vous frappez, → 89.
46. Si vous êtes passé devant les caves, → 34.
47. Vous obtenez la prép. n° 6, → 74.
48. Des hommes sortent d'une porte dissimulée, → 80.
49. Un éboulement bloque le passage, → 83.
50. On vous annonce que la préparation n'est pas prête, → 74.
52. → 42.
53. Ils insistent contre une prép. n° 8, → 35.
56. Des hommes font une partie de pétanque, → 20.
57. Un homme vous dit : « Voici un message du Calife Orny pour la Californie », → 78.
58. Un barrage de policiers... → 92.
60. Vous parvenez à la fin du parcours, → 98.
62. Vous obtenez la prép. n° 2, → 74.
63. Si vous entrez dans la mechta, → 86.
64. Si vous êtes passé devant les caves, → 34.
67. Une fête populaire, si vous passez, → 70.
68. → 50.
69. Si vous entrez, → 10.
70. On vous entraîne dans la fête, → 83.
72. Vous en avez trop bu ! → 83.
73. Si vous entrez, → 86.
74. Vous pouvez continuer.
75. Vous perdez tous vos biens au jeu, → 83.
76. Une manifestation folklorique, → 70.
78. Il vous tend la prép. n° 4, → 74.
80. Ils vous confisquent tous vos biens, → 83.
82. → 42.
83. Dans ces conditions, vous ne pouvez poursuivre votre quête...
84. Si vous frappez, → 47.
86. Êtes-vous porteur d'un message ? Oui, → 74 ; non, → 38.
87. Vous cherchez à qui le donner ? Oui, → 38 ; non, → 30.
89. Vous obtenez la prép. n° 5, → 74.
90. Vous obtenez la prép. n° 7, → 74.
92. Possédez-vous la prép. n° 5 ? Oui, → 80 ; non, → 74.
94. Si vous êtes porteur d'un message, → 87.
96. Impossible de passer, la passerelle est défectueuse, → 83.
98. Si vous possédez les 8 préparations, votre quête est terminée, bravo.

Solution page 114


Knorr
Préparation pour poulet, bœuf, porc...
à l'Orientale
Chop Suey
Knorr
Préparation pour
Riz Cantonais
廣東炒飯
7
6
9
Knorr
Préparation pour
Riz Californien
Knorr
Préparation pour
Salade Taboulé
3
4
2
Knorr
Préparation pour plat cuisiné
Bourguignon
2
Knorr
Préparation pour plat cuisiné
Blanquette
1
5
4
Knorr
Préparation pour
Omelette Paysanne
aux lardons et croûtons
Knorr
Préparation pour
Omelette Provençale
8
6

A QUOI JOUENT LES ITALIENS ?

Nous commençons ici un voyage à travers l'Europe des jeux. A tout seigneur, tout honneur. Notre première visite est pour l'Italie, berceau occidental du jeu. Mais l'enquête de Marco Donadoni semble l'avoir laissé bien désabusé. Après la grandeur, voici plutôt le temps de la décadence. Dieu merci, il reste l'immortelle Scopa !

Alea jacta est! Les dés sont jetés. La phrase de César franchissant le Rubicon n'est pas une image gratuite. A l'instar de son généralissime, le Romain antique est un flambeur! Bien qu'interdits sous peine d'une amende fixée au quadruple des enjeux, les jeux de hasard font fureur sous l'Empire. Sans doute eût-il été imprudent d'organiser dans un lieu public une partie de dés *(Aleae)* ou d'osselets *(Tali)*. Mais on ne se gênait pas pour s'y adonner en privé. Certes, la loi punissait ceux qui pratiquaient le *par-impar* (pair-impair), mais l'empereur Auguste conviait les membres de sa famille à y jouer dans son palais. Magnanime, il allouait une mise de fonds de 250 deniers à chacun. On sait la démesure de Néron : il jouait des sommes considérables.

L'empereur Commode transforma le Palais Impérial en un véritable casino. Sans doute aux deux sens du terme. Car rappelons que ce mot italien désigne à la fois une maison de jeux et une maison ... de plaisir. Quant aux intellectuels, ils furent partagés (comme toujours) entre leur goût du jeu et leur mission de dénoncer les excès.

Le poète Juvénal déplore au deuxième siècle de notre Ere : *"ce n'est pas une bourse qu'on livre aux hasards de la table de jeu. On y apporte, on y risque son coffre-fort".* Et il s'insurge *"N'est-ce pas de la folie que de perdre 400 000 sesterces en une partie et de refuser une tunique à l'esclave qui frissonne ?"* Mais le sage Cicéron était un passionné de la *morra (La mourre),* jeu élémentaire mais non dénué de finesse, très en vogue dans la Péninsule de l'Antiquité ... à nos jours!

Mais si le Romain est avide des émotions fortes des jeux de hasard et des jeux du cirque (circenses), il ne délaisse pas pour autant les jeux de réflexion. Jeux de lettres, jeux mathématiques et jeux sur plateaux étaient largement diffusés. Parmi les plus répandus, le *Duodecim Scriptorum,* l'ancêtre du tric-trac, donc du backgammon! A noter que la Loi romaine était plus sévère que la nôtre en 1985! Car si aujourd'hui le backgammon n'est pas considéré en France comme un jeu de hasard, et donc autorisé (voir notre enquête "Jeux interdits", *J & S* n° 32), le législateur romain l'interdisait puisque la marche des pions dépendait des dés! Ce qui n'empêchait d'ailleurs évidemment pas sa pratique. Au début du siècle, on en découvrit plus d'un millier d'exemplaires lors de fouilles à Rome.

Les jeux de damier n'étaient pas dédaignés. On ignore à peu près tout des *babulae lusoriae,* sans doute un jeu de dames rudimentaire. Mais on sait qu'elles s'improvisaient à peu près n'importe où. Le terrain n'était souvent rien d'autre que quelques lignes tracées sur le sol. Les *latrunculi* étaient certainement beaucoup plus évolués. Ancêtre des dames ou des échecs ? Sans doute un peu des deux. On n'en connait certes pas la règle exacte, mais on sait que sur un damier, deux joueurs s'affrontaient avec leurs pièces : sur une première ligne, les "latroncules" qui marchaient droit devant eux, de case en case (les pions des échecs ?) et sur une deuxième ligne, les pièces "errantes" qui couraient obliquement suivant la diagonale des carrés (les dames du jeu du même nom ?) En tout cas, déjà jeu de simulation, voire "wargame", puisque les



LES CARTES... TOUJOURS LES CARTES ! Bette Davis et Alberto Sordi dans le film de Luigi Commencini, « L'argent de la vieille ». Pouvoir et misère s'affrontent au Scopone Scientifico.

photothèque de la Cinémathèque française



GROSSES FICELLES : un jeu TV à succès, la photo du présentateur-vedette. Résultat : plus d'un million d'exemplaires vendus !



RECETTES CLASSIQUES : le Scrabble, ça marche. Alors pourquoi pas un autre jeu de lettres ? Ici, la « sauce » concoctée par Alex Randolph est originale... mais pas révolutionnaire !

latrunculi étaient considérés comme l'image de la guerre et étaient largement pratiqués par les soldats romains dans les camps. Mais la chute de l'Empire va entraîner celle du jeu.
C'est le Moyen Age, et les scolastiques, alors maîtres du monde, vont dogmatiquement condamner le jeu sous toutes ses formes. Jouer c'est répondre aux tentations du Démon, c'est pêcher. Accusation bien grave à une époque où il ne fallait guère de temps pour dresser un bucher! Mais le goût du jeu n'a pas disparu de la société italienne. En sommeil, il se réveillera évidemment à la Renaissance. Et si l'époque voit se répandre la popularité des Marelles et la diffusion des dames (sur le damier 8 x 8), et de la *Tavola Reale* (l'équivalent du tric-trac français), il faut dire qu'elle connaîtra surtout l'une des inventions majeures de l'histoire du jeu : les cartes.
Selon certains auteurs, Jacopo la Croix ou Lud. Zdenaker, elles seraient nées en Toscane vers la fin du XIVe siècle... Mais rien n'est moins sûr. D'autres pensent que ce serait une invention d'un certain Francesco Fubbia, qui aurait vécu à Bologne de 1360 à 1410. Peu nous importe. Mais on sait en tout cas qu'au XVe siècle, le jeu de cartes est déjà largement répandu en Europe.
Une loi du Sénat Vénitien, de 1444, en atteste. Elle interdisait en effet, l'importation de jeux de cartes, de manière à éviter toute concurrence aux maîtres de l'art de l'époque chargés de la confection des jeux. De grands artistes tels le "Bimbo" de Milan employèrent tout leur génie à la création de cartes.
Non seulement synonyme d'oeuvre d'art, le jeu de cartes va rapidement prendre une importance capitale dans le monde des jeux. Et notamment en Italie. "Un jeu de cartes ... sinon rien" ; ce pourrait être encore aujourd'hui la réponse de l'Italien qui se respecte, lorsqu'on lui propose de jouer. A *il tressette*, à *la Briscola* et surtout, surtout, à la *Scopa!* Tout le monde sait jouer à la *Scopa*. N'est pas Italien qui n'en connait pas la règle"! Italien, oui. Mais Italienne ?

Le plus logiquement du monde, la mentalité méditerranéenne, la culture italienne ressurgit à travers la pratique du jeu. L'italien est sexiste (1). La femme ne "travaille" pas. Elle n'a donc pas droit aux périodes de loisirs dont bénéficient les hommes au "farniente". Et, évidemment, il n'est pas question qu'elle joue!

Pas de jeu, donc, à la maison. Ce sera au "Caffé"! ... Les passions s'y déchaînent, on y joue souvent gros ...
Encore une fois, on retrouve le frisson du jeu d'argent.

N'oublions pas que les Italiens inventèrent la loterie! C'est à la date du 9 février 1448, qu'apparaît la première mention du *Lotto* (avec deux T en italien) . Sous quelle forme se pratiquait-il ? On l'ignore ... Mais on sait que pendant la seconde moitié du XVIe siècle, à Gênes, lieu d'origine du jeu (d'où son nom *Lotto di Genova*), on prenait des paris sur les élections au Grand Conseil. Il fallait trouver les cinq heureux élus parmi les quatre-vingt-dix candidats. Et l'on retrouve encore aujourd'hui quatre-vingt-dix nombres sur les cartes de loto de nos enfants.

LA MORRA

Le jeu de la mourre (et du hasard, bien sûr!) est bien connu. Les deux joueurs se font face, bras ballants. Au même moment, ils doivent tous deux tendre leur main droite en levant un certain nombre de doigts et simultanément annoncer un nombre entre 0 et 10. On fait la somme des doigts tendus par les deux joueurs. Le point fermé valant évidemment zéro. Si l'un des joueurs a annoncé ce nombre, il marque un point. On se sert de la main gauche pour compter les points. Le premier parvenu à cinq a gagné.



TIMIDES INNOVATIONS... et échecs commerciaux. Les tentatives de dépoussiérage du jeu, comme ce « Casablanca », sombrent dans l'indifférence générale.

Les jeux de stratégie, les jeux de société pouvaient-ils se faire une place au soleil dans cette Italie dont le goût du jeu semble tellement pencher vers "la flambe" ? Comme partout, le concept moderne du jeu de société est né avec le *Monopoly*, dans les années trente. Il s'est diffusé de manière considérable au cours des années 60 ... Aujourd'hui, *papy-Monopoly* fait de la résistance ; le grand-père se porte bien, merci pour lui. Mais malheureusement, derrière, cela ne suit pas. Non pas faute de candidats, bien au contraire.

Le consommateur n'a que l'embarras du choix. Les "classiques" comme *Risiko (Risk)* ou *Scarabeo (Scrabble)* survivent tant bien que mal, mais les tentatives plus "modernes", voire un tantinet provocantes comme *Lotto di Classe (Lutte des classes)* ou *Mafia* ont bien du mal à faire leur trou. Les éditeurs ont cru, ces dernières années, trouver le bon filon. Le public italien adore la télé. Il raffole même des jeux TV. Il suffisait donc de les "mettre en boîte"! On a ainsi vu certaines de ces "adaptations" atteindre des scores faramineux. *"Il pranzo e servito"* (le repas est servi) édité par Editrice Giochi, a été vendu à plus d'un million d'exemplaires ! ! Mais à trop attendre de la poule aux oeufs d'or ... Les jeux "vus à la TV" se sont multipliés. Et le public s'est lassé!

D'autres idées sont venues. Prenons le cas de *Casablanca* (Adica Pongo) : les joueurs doivent fuir un camp nazi et rejoindre la capitale africaine à travers l'Europe occupée. Original, certes mais le jeu n'a pas connu le succès escompté.

---

(1) Nous laissons évidemment à l'auteur (italien) l'entière responsabilité de ses propos!

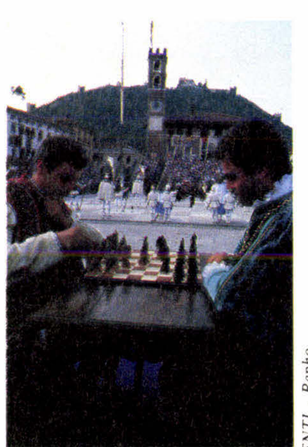




JEUX DE RÔLE ? Toujours pas ! Les productions nationales, « Kata Kumbas » et « Legio VII » se sont soldées par un vrai fiasco. On attend toujours D & D en italien !

Aujourd'hui, la situation frise la catastrophe. Les grands éditeurs ont quasiment arrêté tout développement et toute recherche sur le jeu de société. Le premier d'entre eux, Mondadori, abandonne même cette année sa division jeu. Signalons et regrettons, signe des temps, la disparition de notre confrère *Pergioco.*
Les jeux de simulation modernes allaient-ils prendre la relève d'un jeu de société moribond ? On y crut un temps!
Jusqu'en 1983, les wargames connurent un succès croissant. Un nombre incroyable de revues spécialisées apparurent sur le marché. Les éditeurs International Team et Clementoni créèrent une myriade de nouveaux wargames "made in Italy", alors que dans le même temps la distribution des "grands" anglo-saxons (GDW, Avalon Hill, SPI ...) connaissait un réel succès. Autre miracle, l'Italien, traditionnellement peu enclin à se regrouper pour jouer, forma des clubs de wargames ... Bref, tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes du jeu possible!
1984, le glas des espérances italiennes sonne. Finis les espoirs des éditeurs qui avaient misé sur le "boom" des jeux de simulation! Le jeu de simulation ne fait désormais plus recette. Pourquoi ?
Peut-être simplement un phénomène de mode qui, comme tant d'autres, après la grandeur, a connu la décadence. L'engouement s'est finalement révélé bien éphémère.
Et le jeu de rôle ? On attend encore son vrai démarrage en Italie. Il faut dire que le monstre sacré, *Donjons & Dragons* n'est toujours pas traduit en italien. Peut-être cette année ?
Deux jeux italiens sont tout de même sortis : *7e Légion* (IT) et *Kata Kumbas* (Bero Toys). De belles pierres dans la mare (des jeux bien sûr !) ; ils n'ont provoqué aucune vague. Un fiasco même ! !
Reste l'électronique, unique point encourageant dans ce décor décidément bien morose. Encore que ce ne soit pas l'euphorie complète. Certes, les Italiens apparaissent dans l'ensemble comme fervents de jeux électroniques. Mais, comme partout, la passion pour les "consoles" a vite décliné. Les jeux n'utilisant que des "joysticks" ne sont plus appréciés ... On leur préfère, de loin, les "vrais" ordinateurs. Malheureusement, l'information ne suit pas. Et bon nombre de joueurs se tournent vers l'ordinateur, pour le délaisser rapidement. L'instrument est trop technique... Une presse spécialisée a pourtant suivi le phénomène. Un groupe important, L'Éditoriale Jackson a misé sur le développement de ce secteur. Actuellement, elle édite quatre titres : *personnal O, PC magazine, Personal Software,* et *BIT.* Ajoutons à cela, un mensuel exclusivement ludique ... *Video Giochi.*
Mais, on n'est pas près de voir la carte détrônée par la disquette. La *Scopa* est reine, le "carton" est roi, et cette monarchie de droit divin n'est pas prête de se laisser déstabiliser par une quelconque révolution ... même informatique.





ENTI - Rapho

DU SPECTACLE AVANT TOUT ! Même quand on joue aux échecs ! Ici, la traditionnelle partie d'échecs vivants de Marostica. Les figurants obéissent aux ordres des deux joueurs qui s'affrontent sur l'échiquier.





PRESSE DU JEU : SEULE L'ÉLECTRONIQUE... Le « classique » Pergioco a disparu en 1984. Video Giochi, malgré son titre initial, se tourne résolument vers la micro.

LA SCOPA

La *Scopa,* le jeu "national" italien, se joue traditionnellement avec un jeu de 40 cartes (italien avec les symboles coupes, deniers, bâtons et épées). En fait, on peut y jouer en éliminant d'un jeu de 52 cartes les 8, 9 et 10*. On y joue à deux joueurs ou à deux équipes de deux.

Après avoir battu les cartes, on tire au sort le joueur qui sera le donneur, par exemple celui qui tirera la plus petite carte.
Le donneur distribue 3 cartes à chaque joueur et étale quatre cartes, face visible, sur la table. C'est le tapis.

L'adversaire ou le joueur à la gauche du donneur commence. Il pose une carte de son jeu sur la table. Si cette carte a la même valeur qu'une carte du tapis ou que la somme de plusieurs cartes du tapis, le joueur la (ou les) prend ainsi que la carte qu'il vient de poser. Sinon elle se rajoute au tapis.

Ainsi, le 6 ♣ peut prendre le 6 ♦ ou le 4 ♥ et le 2 ♣.
Le valet vaut 8, la dame 9 et le roi, 10. Ainsi, le Roi ♠ peut prendre le Roi ♦ mais aussi 2 ♥, 2 ♦, 3 ♦ et 3 ♣!
Les cartes prises ne sont pas réintégrées dans les jeux des joueurs, mais mises de côté pour le décompte final.
Lorsque les joueurs ont joué leur trois premières cartes, le donneur leur en distribue trois nouvelles et ainsi de suite jusqu'à épuisement du talon.
Lorsque les joueurs ont joué leurs dernières cartes on compte les points acquis par chacun. On marque :
— 1 point pour le joueur (ou l'équipe) qui a ramassé plus de 20 cartes ;
— 1 point pour le joueur (ou l'équipe) qui a ramassé plus de cinq ♦ ;
— 1 point pour le joueur (ou l'équipe) qui a ramassé le 7 ♦ dit "le beau 7" ;
— 1 point pour le joueur (ou l'équipe) qui a obtenu la "Primera".

Pour obtenir la Primera, il faut avoir ramassé plus de 7 que son (ou ses) adversaires, c'est-à-dire trois ou quatre. Si chacun des joueurs (ou des équipes) a ramassé deux 7, c'est celui qui a au moins trois 6 qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, on compare le nombre de 5, etc.
Enfin, un joueur (ou une équipe) marque 1 point à chaque "Scopa". C'est-à-dire à chaque fois qu'il a ramassé d'un coup toutes les cartes du tapis. Quel que soit leur nombre. Il a pu ramasser l'unique carte (par exemple un valet en posant un autre valet) ou au contraire plusieurs (au maximum sept, quatre as et trois 2 avec un Roi).

Une partie se joue en 11, 16 ou 21 points.
Le *scopone scientifico.* Cette variante immortalisée par *l'Argent de la vieille,* le film de Luigi Comencinni, diffère très peu de la *Scopa.* La seule différence est qu'il n'y a plus de tapis initial. Toutes les cartes sont distribuées entre les joueurs (20 à chacun à deux, 10 à quatre). Le premier pose une carte. Elle constitue en fait le tapis. Le système de décompte des points est identique, mais le nombre de points de "Scopa" peut devenir impressionnant.





Rapho - Viva

LA SCOPA... DE 7 À 77 ANS ! Joué avec les quarante cartes traditionnelles italiennes, avec les coupes, les deniers, les bâtons et les épées, c'est vraiment LE jeu de l'Italie... Et quand on est trop jeune pour aller au « Caffé », c'est dans le caniveau qu'on tape le carton !



Marco Donadoni avec l'aimable participation de Renzo Angelosanto

---

* *Pour y jouer avec un jeu classique, on remplacera deniers par carreaux, bâtons par trèfles, épées par piques et coupes par cœurs.*

LA NYMPHETTE

Un vrai jeu de guerre ! L'objectif que vous devez conquérir ? Une nymphette ! Aguichante, certes, mais fort capricieuse. Parviendrez-vous à la satisfaire ? Vos adversaires ? Tous ces autres maudits dragueurs de la plage ! A vous de faire triompher votre stratégie !



Dé	ramener à la nymphette :
1	une glace à acheter au vendeur ambulant
2	une boisson à acheter au bar
3	des cigarettes à acheter au tabac
4	du produit solaire à acheter au bazar
5	une gaufre à acheter au vendeur ambulant
6	un coquillage à aller chercher sur l'île.

table 1 : *cadeaux et services*

Jeu estival pour 3 ou 4 joueurs.

matériel de jeu :

- un plateau de jeu représentant une plage animée, avec un bazar, un bar, un tabac, et une plage déserte occupée par une nymphette (pages suivantes) ;
- crayons et papiers ;

vous dessinerez :

- 4 pions - M. Muscle de couleur différente ;
- 1 pion-vendeur ambulant de glaces

but du jeu :

chaque joueur est un "M. Muscle", qui, l'été venu, après avoir soigné son look "body-building" toute l'année, arpente les plages à la recherche d'une compagne pour la soirée. Celle-ci bronze sur une petite plage déserte - située derrière les rochers, à deux pas de la plage publique.

Mais pour arriver à ses fins, il faudra satisfaire aux caprices de cette nymphette. Le premier à en réaliser trois, sera déclaré vainqueur...

les caprices de la nymphette :

histoire de faire courir tous ces messieurs, la nymphette exigera d'eux petits cadeaux ou services. Mais, aucun des "M. Muscle" ne sait ce qu'elle va demander. Il faudra donc d'abord aller la voir, puis lui demander ce qu'elle désire. Quand un M. Muscle arrive à ses côtés, il lance un dé et consulte la table 1 des cadeaux et services. Le résultat lui donnera la "mission" qu'il devra remplir.

Il est conseillé, lorsque l'on va voir la nymphette pour la première fois d'amener quelque chose, on ne sait jamais, si elle en voulait!...

début de la partie :

le joueur qui fait le plus haut score au dé choisit son point de départ 1, 2, 3 ou 4, sur lequel il place son personnage. Puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs font de même.

Le pion-vendeur ambulant de glaces est placé en 5, devant le café.

Chaque joueur établit une feuille de personnage sur laquelle il note ses 3 caractéristiques de la façon suivante :

Nom du personnage :	
vitesse : agilité : précision :	objets portés :

Les trois caractéristiques serviront pour les différentes phases de jeu. La vitesse déterminera le déplacement maximum du personnage ; l'agilité servira lors de passages difficiles (comme dans les rochers par exemple) ; et la précision pour le lancer du ballon. Leur utilisation sera expliquée plus loin.

Chaque joueur dispose de 20 points, qu'il répartit comme il l'entend dans les limites précisées ci-dessous :

vitesse : 12 points maximum ; agilité et précision : 6 points maximum. (Exemple : vitesse = 10, agilité = 5 ; précision = 5 ; total 20 points).

tour de jeu :

Pendant son tour, chaque joueur effectue les trois phases successives :

déplacement, action, et déplacement du pion-vendeur.

- phase 1 : déplacement. Chaque pion - "M. Muscle" dispose de points de mouvement égaux aux points de vitesse. Ces P.M se dépensent sur le réseau de points du plateau à raison d'un PM par point. Le joueur peut utiliser tout ou partie de ses points à chaque phase de déplacement. Les déplacements peuvent se faire en diagonale et en ligne droite. Il est interdit d'entrer sur un point occupé par un personnage quelconque ou objet : ainsi les angles des serviettes étalées sur la plage sont interdits. Le terrain de volley peut être traversé, mais cela comporte quelques risques (voir action).

Deux personnages ne peuvent se croiser sur un même point. Emprunter les petits rochers demandent 1 PM par mouvement comme un déplacement sur la plage ; mais là aussi, il y a des risques (voir déplacements à risque). Escalader le rocher qui sépare les deux plages demande 2 PM par point. De même, nager demande aussi 2 PM par point (symbolisé par v).

Les déplacements à risque concernent les passages difficiles comme les rochers (petits ou gros) et le terrain de volley.

On peut sauter l'un après l'autre les petits rochers. La réussite de ces sauts est déterminée par l'agilité du personnage. Dès que le personnage est sur un rocher, il lance un dé : si le résultat est inférieur à son agilité, il réussit et peut continuer son mouvement ; si le résultat est supérieur, il échoue et tombe à l'eau. Son déplacement est alors fini et il devra attendre la prochaine phase pour retenter ses sauts.

En cas de non réussite, tous les objets éventuels portés par le personnage sont perdus. En fonction de ce que transporte le personnage, peuvent s'ajouter des points de modification au résultat du dé (voir table 2, les points de modification). Plus le personnage aura d'objets en main, plus il risquera de rater ses sauts.

table 2 : *points de modification selon les objets transportés.*

2 objets portés = +1*
1 glace portée = +1*
1 boisson portée = +2*
glace + boisson portés = +3* (escalade permise si une main libre)
1 gaufre portée = +1*
* à ajouter au résultat du dé

L'escalade : le personnage doit avoir au moins une main de libre (table 3 : encombrement des objets) pour tenter d'escalader le gros rocher. Un jet de dé sous l'agilité sera nécessaire pour réussir. Là aussi des modifications peuvent s'ajouter

table 3 : *encombrement des objets*

- Glace, boisson ou gaufre = 1 main prise
- cigarettes, produit solaire ou coquillage = 1/2 main prise

au résultat en fonction des objets portés (table 2). Les résultats de succès ou d'échec sont les mêmes que pour les sauts de rochers. Si l'action réussit, le personnage continue son déplacement à raison de 2 PM par point. Si elle échoue, il reste où il est et retentera à la prochaine phase. Les objets portés sont intacts, sauf la glace et la boisson (table 4).

table 4 : *objets perdus en cas de chute*

- sur la plage : glace, boisson, gaufre
- sur les rochers : glace, boisson,
- dans l'eau : tous.

Le terrain de volley : sa traversée est hasardeuse, car le ballon risque de toucher le personnage. Ici aussi, c'est l'agilité qui déterminera la réussite avec jet de dé et points de modifications selon les objets portés (table 2). Si l'action réussit, le personnage continue son déplacement. Si celle-ci échoue, il continuera son mouvement, mais de 2 PM par point, le choc du ballon l'ayant étourdi. Les objets portés sont intacts, sauf la glace, la boisson, et la gaufre.

- phase 2 : actions en fin de déplacement.

Le déplacement fini, le personnage peut soit acheter, ou ramasser un objet, soit lancer un ballon sur les concurrents.

1. acheter ou ramasser un objet : pour acheter quelque chose, il faut être adjacent au pion-vendeur ou sur les planches. Pour ramasser un coquillage, il faut avoir atteint l'île. Une fois en possession d'un objet, M. Muscle, chargé, modifie son allure (table 5).
2. Tir au ballon : si le joueur n'achète rien, il peut essayer de ralentir les autres. Pour cela une méthode simple. A l'endroit où il se trouve, il cherche un ballon : pour 1, 2 ou 3 au dé, il en trouve un ; pour 4, 5 ou 6 il n'en trouve pas. S'il en trouve un il peut viser un adversaire distant de 6 points au maximum. Il lance un dé. Au résultat, il ajoute les modifications dues à la distance et aux objets portés (table 6). Si la somme totale est inférieure à la valeur de la précision du joueur, le tir est réussi. Les deux mains prises, il est impossible de tirer.

Si le tir réussit, le personnage visé sera étourdi et ne pourra avancer que de la moitié de sa vitesse à son tour (on arrondit le cas échéant au point inférieur) ; s'il porte des objets fragiles, il les perdra (boisson, glace).

Un ballon ne peut être trouvé que sur la plage publique, et non sur les rochers, ni sur la plage déserte.



table 5 : *modification de vitesse selon objet porté*

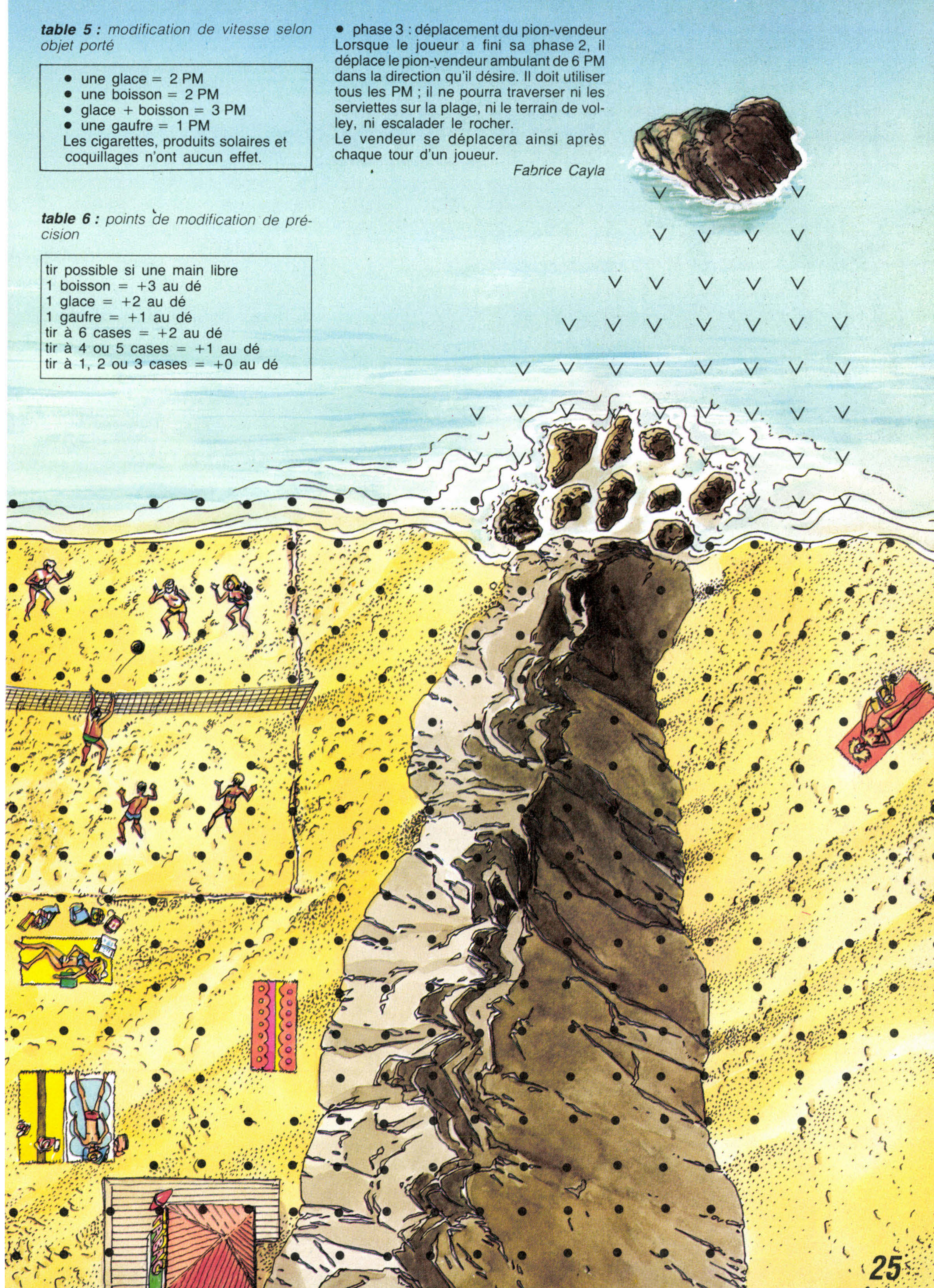
• une glace = 2 PM
• une boisson = 2 PM
• glace + boisson = 3 PM
• une gaufre = 1 PM
Les cigarettes, produits solaires et coquillages n'ont aucun effet.

table 6 : *points de modification de précision*

tir possible si une main libre
1 boisson = +3 au dé
1 glace = +2 au dé
1 gaufre = +1 au dé
tir à 6 cases = +2 au dé
tir à 4 ou 5 cases = +1 au dé
tir à 1, 2 ou 3 cases = +0 au dé

• phase 3 : déplacement du pion-vendeur
Lorsque le joueur a fini sa phase 2, il déplace le pion-vendeur ambulant de 6 PM dans la direction qu'il désire. Il doit utiliser tous les PM ; il ne pourra traverser ni les serviettes sur la plage, ni le terrain de volley, ni escalader le rocher.
Le vendeur se déplacera ainsi après chaque tour d'un joueur.

Fabrice Cayla



JEUX DE LETTRES

ANA-PUZZLE

Replacez une par une les treize lettres ci-dessous dans la grille.

A A B C D E I N O R T T V

Les nouveaux mots formés doivent, à tout moment, être valables horizontalement et verticalement... Dans la grille finale, tous les mots doivent être reliés.

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	P	R	E	T	E	R		
7	R	U	S					
6	O			A	C	H	E	
5		F		G		O		L
4		I	D	E		U	S	E
3								T
2	M	U	S			D		
1	E	S				E	T	E

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible à chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre.
Quels sont les trente-six mots cachés ?

MUSC-DE
T-QUE
LO-ER
M-SER
RE-UITES
CRA-ONS
A-OME
-EQUIN
RE-AIS
A-ICOLE

TOP ET SOUS-TOP

Avec chaque tirage de neuf lettres ci-dessous, il s'agit de trouver le TOP, c'est-à-dire le mot le plus long, et le SOUS-TOP, c'est-à-dire la solution immédiatement inférieure. Conjugaisons interdites.

1. **A B E F L L O O T**
2. **A A C F H K L R T**
3. **D D E E I I M S U**
4. **B C E E I L L O Y**
5. **D E F G I I L O U**
6. **E H O O P P R R Y**
7. **E G H J O O P S X**
8. **A C E I L O P P U**
9. **B C E I P P R S U**
10. **C E H I M O R Z Y**

COUP DE JARNAC

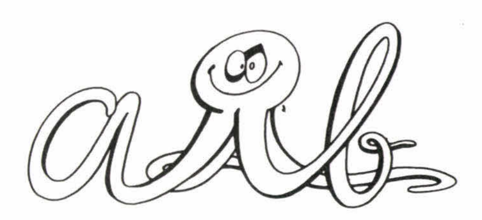
En ajoutant la lettre du tapis, U, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. (Conjugaisons non acceptées).
Saurez-vous trouver les nouveaux mots?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	Z	O	O						
	C	L	A	N					
U	B	O	R	T	S				
	A	G	U	E	T	S			
	S	U	P	E	R	E	S		
	L	A	T	E	R	I	T	E	

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, TET, essayez, en ajoutant successivement chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière qui mène à un mot de 9 lettres (conjugaisons non acceptées). On marque le nombre de points indiqués en haut de la colonne atteinte.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
ERN	T	E	T						
AUL									



DU COQ A L'ANE

Trouvez la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres...



EAU	HUE	HUIT
GIN	DIA	NEUF

GANT	LITRES
MAIN	BARILS

LES ANAPHRASES

Pour donner un sens aux cinq phrases ci-dessous, il s'agit de remplacer les pointillés par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

DEILNOOR :
Ce traitement supposé . . . . a cependant . . . . le patient.

ACCEHRTU :
Le . . . . son adversaire.

CEIORRRU :
Le téléphone marchant mal, il faut . . . . au . . . .

EEIILMST :
Ses fréquentations sont . . . . par son . . . .

ACEFIILT :
On le . . . . pour la . . . . avec laquelle il avait gagné.

Solutions page 114

CASSE_TETE

JOUEZ & REJOUEZ avec jeux & stratégie



N° 10 Jeux de casino. Calculez votre Q.J. **El Dorado**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

N° 11 Jouez au fanorona. Les nouveaux cubes. **Annexion**, 2 joueurs - wargame.

N° 12 Le solitaire. Trente casse-tête. **Chimères**, 2 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

N° 13 Les labyrinthes. Le nombre d'or. Plus vite au Rubik's cube. **Randonnée**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

N° 14 Jouez avec les cartes routières. Le Mah-jong. Les carrés magiques. **Délire à la cantine**, 2 à 4 joueurs, wargame.

N° 15 Gagnez au Poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps. **La route des Indes**, 1 à 8 joueurs - jeu de parcours.

N° 16 Les jeux de parcours. Quatre mini-wargames. **Fric-Frac**, 1 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

N° 17 Jouez avec votre micro-ordinateur. **Mercenaires et paysans**, 2 à 3 joueurs, wargame.

N° 18 Les jeux de rôle. Donjons et dragons. **Oméga**, 2 ou 4 joueurs - jeu stratégique.

N° 19 Les jeux en trois dimensions avec un labyrinthe en relief. **Double-jeu**, 4 à 10 joueurs - jeu d'alliance.

N° 20 Les jeux d'aventure. Devenez champion au Monopoly. **Aéropostale**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

N° 21 Jouez à l'assassin. Sept jeux de cartes inédits. **La campagne de Russie**, 2 joueurs, wargame.

N° 22 Les nouvelles batailles navales. Un mini-jeu de rôle. **Galapagos**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

N° 23 Quel micro pour quels jeux ? Les ordinateurs d'échecs. **Ball-roll**, 2 joueurs - jeu de simulation.

N° 24 Jouez par téléphone. Géopolitique 1990. Un "prêt-à-programmer" sur votre micro. **Cortège officiel**, 2, 3 ou 4 joueurs - jeu de simulation

N° 25 Jouez au détective. Menez l'enquête. **La guerre de Vendée**, 2 joueurs, wargame.

N° 26 La S.F. et ses jeux, 18 pages de plus d'initiation et de détente. **Mutants**, 2 à 4 joueurs, wargame.

N° 27 Jouez dans la ville. Belote : la règle officielle. **Cosmopoly... Megalopoly**, 2 à 4 joueurs "Multi-Jeux

N° 28 Des jeux pour tout l'été. Un grand test logique. Feodedal : labyrinthe d'aventure. **Aboukir**, 2 joueurs, wargame.

N° 29 Des micros et des jeux : 20 bancs d'essai. Jouez aux dames contre votre micro. **La croisière de l'Aphrodite**, 3 à 6 joueurs, jeu de société.

N° 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui ? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane**, 2 joueurs, wargame.

N° 31 **NOUVELLE FORMULE** Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shopping**, 2, 3 ou 4 joueurs, jeu de société.

N° 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes**, 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

N° 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures !** 2 à 4 joueurs, stratégique.

Et dans tous les numéros de Jeux & Stratégie, vous retrouverez les rubriques :
- jeux et joueurs
- questions de logique
- jeux et casse-tête
- les grands classiques : échecs, tarot, Scrabble, bridge, dames, backgammon, go, et même Othello (depuis le n° 24)
- initiation : apprenez à jouer aux échecs, au tarot, au bridge, au go (depuis le n° 26).
- ludotique (depuis le n° 9)
- logiciel en basic (depuis le n° 19)
- J & S micro (depuis le N° 29)

LE HORS SERIE DE JEUX & STRATEGIE
MEGA : un grand jeu de rôle prêt à jouer **25 F**

COFFRET Reliure pour classer 6 numéros **55 F**

COFFRET COMPLET 84
Les 6 numéros de l'année dans leur coffret reliure **120 F**
La collection 83 est également disponible.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie 5, rue de La Baume - 75008 PARIS.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

....

Soit .... numéros à **18 F** l'un franco (étranger 22 F)

- Hors Série "MEGA" : .... à **25 F** franco (étranger 30 F)
- Coffret reliure .... à **55 F** franco (étranger 60 F) nouveau format
- Coffret reliure .... à **48 F** franco (étranger 55 F) **(Ancien format)**
- Coffret complet année 84 .... année 83 .... à **120 F** l'un franco (étranger 140 F)

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

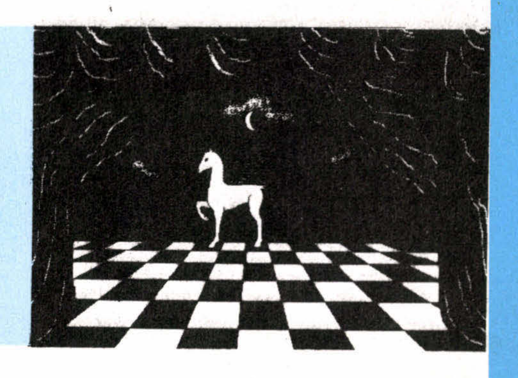
Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

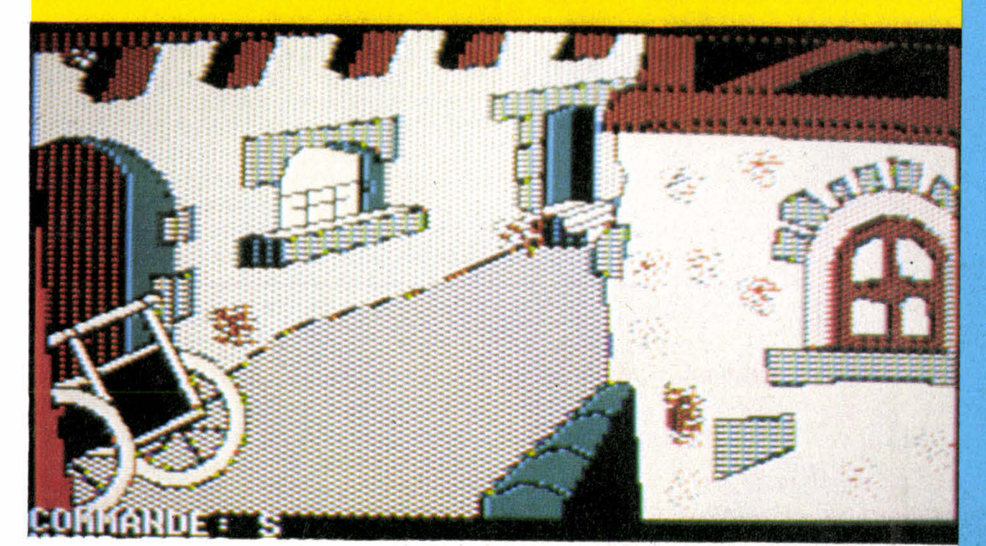







```
1400 REM ===(ADVERSAIRES)====
1410 GOSUB 740
1420 FOR Y = 2 TO 16: FOR X = 2 TO
     29
1430 P = 0
1440 IF A(X,Y) = 3 THEN 1470
1450 NEXT X: NEXT Y
1460 GOTO 1680
1470 REM .1 RECH.ADV
1480 FOR J = - 1 TO 1 STEP 1
1490 FOR K = - 1 TO 1 STEP 1
1500 IF A(X + K,Y + J) = 2 THEN
     P = 1
1510 NEXT K
1520 NEXT J
1530 IF P = 1 THEN PV = PV - 1
```

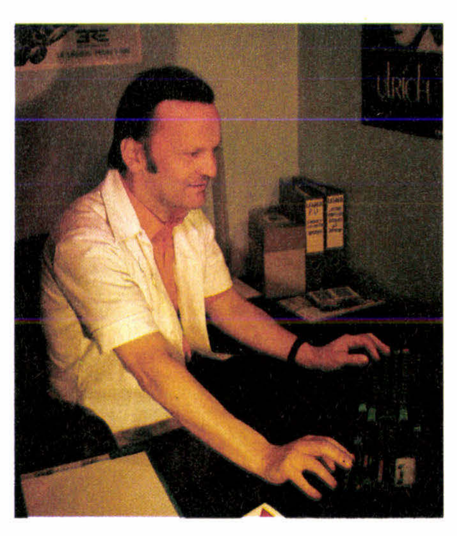





10 TRUCS POUR FAIRE ÉDITER VOTRE JEU

« Faire éditer un programme de jeu, ça peut rapporter gros ». Ce n'est pas toujours vrai. « Mais c'est difficile ». C'est encore moins vrai. Il n'empêche que les obstacles sont nombreux. Pour vous aider à les franchir dans la foulée, nous avons suivi pas à pas la naissance de Micro sapiens. Un jeu conçu par un amateur. Alors pourquoi pas le vôtre ? Run !

L'AUTEUR : Raymond Zehnter. Deux ans de « micro » et un premier jeu édité.



Vous n'avez jamais touché à un micro-ordinateur de votre vie et pourtant, dans un an ou deux, vous serez l'auteur d'un jeu commercialisé. Cette affirmation vous choque ? Vous croyez qu'on essaie là, juste pour le plaisir, de réveiller en vous l'auteur qui sommeille. Qu'on vous provoque ? Et pourquoi pas ! Faire éditer son propre jeu sur micro-ordinateur, en partant de zéro, s'apparente, on peut le dire, à un parcours d'obstacles. Ou mieux encore à un jeu de rôle où le « personnage » serait le programme lui-même, avec ses caractéristiques, ses qualités et défauts, partant à l'aventure dans un univers inconnu, celui de l'édition. Vous pensez que votre « personnage » n'a aucune chance de survivre ? Pour vous convaincre du contraire, nous allons suivre pas à pas l'histoire d'un programme qui vient d'être édité. Et à travers lui, les étapes les plus fréquentes que tout créateur rencontre...

Nous sommes en octobre 83. Raymond Zehnter, le futur auteur de *Micro sapiens* — le jeu qui nous servira d'exemple — est bien loin de se douter qu'un an et demi plus tard, il sera l'auteur d'un jeu commercialisé. Et pour cause, il ne connaît même pas le Basic ! Il faut dire que sa formation l'a éloigné des écrans et des claviers. Il est prof de français et latin !

Il apprend... Au début, il regarde faire son fils, qui fait de rapides progrès en programmation. De temps en temps, quand « ça ne marche pas », le père prend le manuel de Basic et essaie de comprendre pourquoi. Et puis un jour, ayant acquis quelques rudiments, il décide de s'y mettre vraiment. Au lycée, un de ses collègues, professeur de mathématiques, l'initie à l'informatique. A partir de là, il commence à avoir « un peu plus de la moyenne » en Basic.

Au bout de quelques mois, il peut faire tourner quelques programmes dans sa classe. D'abord un jeu avec... des racines latines. Humm ! Puis des programmes de conjugaisons plus ou moins ludiques. Il joue avec les lettres, les phrases, tout ce qu'on appelle en informatique les « chaînes de caractères ». Amateur de jeux de lettres comme le *Scrabble* ou *Le mot le plus long,* il arrive à créer « quelque chose » à mi-chemin entre les deux. Il remplace le traditionnel tirage des lettres par une sorte de jeu d'attention, sinon d'adresse. C'est l'ébauche de *Microsapiens*. Un programme que ses élèves testent et pratiquent comme un passe-temps. L'idée de base n'est pas géniale. L'auteur, qui ne pensait pas à l'édition, a simplement suivi la pente de son plaisir. Comme la majorité des auteurs, il a conçu le jeu pour lui et ses proches, puis a pensé à le faire éditer. Mais que rien ne vous empêche de faire la démarche inverse et de vous dire « j'ai envie de faire éditer un jeu, il faut que je trouve une idée ».

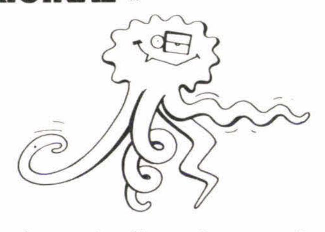
S'il n'y a pas de véritables recettes pour faire un jeu, voici quelques conseils destinés à tout auteur en herbe...

1er CONSEIL : FAITES VOTRE ENQUÊTE



Savez-vous que 50 % des jeux refusés par les éditeurs le sont parce qu'ils reproduisent des jeux existant déjà ! Sans même parler de ceux qui proposent des *Master Mind* ou des « alunissages » (il y en a encore), beaucoup d'auteurs ne connaissent pas suffisamment tous les jeux qui tournent sur leur propre machine. Avant tout autre chose, renseignez-vous. Le *Guide Magnard* (voir News), les catalogues diffusés par Innélec-No Man's Land, Sideg, Sivea ou Ediciel vous diront immédiatement si le jeu que vous avez l'intention de programmer existe ou non. Alors, rendez-vous dans les boutiques spécialisées pour consulter les catalogues ou réclamez-les auprès des éditeurs.

2e CONSEIL : A DÉFAUT DE FAIRE « MIEUX », FAITES « ORIGINAL »



S'il est nécessaire d'enquêter pour être sûr de l'originalité du jeu que vous croyez avoir inventé, point essentiel, il en va tout autrement pour ceux qui se lancent dans la programmation de « grands classiques ». Plusieurs cas se présentent :

— le jeu auquel vous pensez n'existe pas encore sur micro-ordinateur. C'est par exemple le cas du *Gomoku Ninuki* (récemment commercialisé en boîte sous le nom de *Pente*). Voici un excellent jeu, et un adversaire à *Pente*, respectant les règles, même s'il ne joue pas comme un dieu, serait le bienvenu !

— le jeu auquel vous pensez existe déjà.

C'est notamment le cas des dames et des échecs. Là, si vous débutez, vous n'avez pratiquement aucune chance de faire mieux à brève échéance. Mais, d'autres jeux peuvent être encore explorés : le bridge, le go, etc.
Le plus simple pour un débutant est encore d'inventer un jeu de pions, un jeu de simulation ou encore un jeu d'aventure.

3e CONSEIL : NE PERDEZ PAS DE TEMPS

Vous avez cinq ou six mois de Basic dans les doigts, et une idée que vous croyez bonne et même, comme on dit dans l'édition, « quelque chose qui tourne à montrer »... il est temps d'aller voir un éditeur ! Déjà ? Vous vous dites « mon jeu est en Basic ; il n'est pas très bien présenté, les dessins ne sont pas terribles, autant continuer de retravailler mon programme avant de le montrer ». Ces scrupules vous honorent, mais ils sont hélas entachés de quatre erreurs fondamentales :

— les mêmes idées traversent les têtes au même moment. D'autres peuvent présenter le même jeu avant vous ;

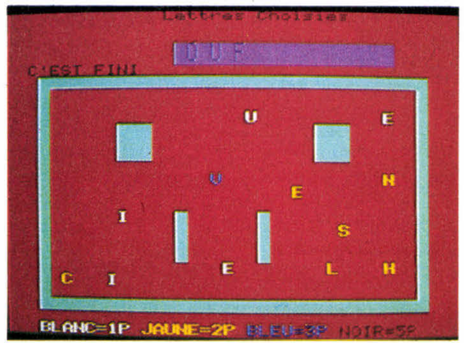
— les machines se démodent vite. Regardez notre auteur, Raymond Zehnter, il a acheté un *Oric 1* moins d'un an après son apparition sur le marché. Aujourd'hui son jeu est publié, mais la machine, même « prolongée » par l'*Atmos*, est en voie de disparition. Il s'en est fallu de quelques mois qu'il ne soit pas édité !

— votre programme est encore « moche » au moment où vous le soumettez, mais il présente pour l'éditeur l'extrême avantage d'être écrit dans un Basic très standard. Il vaut mieux qu'il ne comporte que des PRINT, des GOTO et des INPUT qu'une ribambelle de PEEK et de POKE.

— ne vous tuez pas à faire des dessins, car dans la majorité des cas ils seront redéfinis ! Ainsi que la présentation. Faire des dessins sur écran c'est le travail d'un professionnel et réaliser une présentation, c'est maintenant un métier, celui de « convivialiste ».

Évidemment, personne ne vous reprochera jamais d'apporter chez un éditeur un jeu « fini », prêt à être édité sans la moindre retouche. Mais à rechercher la perfection, on finit par se noyer.

C'est sous une forme peu évoluée que Raymond Zehnter, un jour d'août 84, a présenté son jeu à Ere Informatique. Tout en « Bon Basic » comme on dit. C'est-à-dire correct, mais lent à souhait. Cela ne l'a pas empêché d'être retenu !





LE PROJET : Micro sapiens, tel qu'il fut présenté à l'éditeur. Le programme n'est encore qu'arbitre. Mais l'idée définitive est déjà en place ! Jeu d'observation et d'adresse + jeu de lettres : composer le mot le plus « fort » avec les lettres recueillies sur l'écran.

4e CONSEIL : PRENEZ LE RISQUE D'ÊTRE PLAGIÉ

Encore faut-il la faire cette démarche qui inquiète tant de jeunes auteurs : aller chez un éditeur.

L'angoisse de l'auteur face à l'éditeur, à *J&S*, on connaît bien ! Elle prend toujours à peu de choses près la même allure :

— *« Allo ? Bonjour. Eh bien voilà, j'ai inventé un jeu et je voudrais vous le montrer (...) Mais il y a un problème... (...) Si je vous le montre, qui me dit que vous n'allez pas utiliser mon idée, et que je ne vais pas la retrouver dans un prochain numéro ?... »*

La crainte face à l'éditeur de logiciels est exactement la même. Et il est vrai qu'il n'est pas juridiquement possible de protéger une idée. C'est d'ailleurs normal, pour peu qu'on y réfléchisse.

Est-ce vraiment l'intérêt de l'éditeur ? Voler les idées d'un auteur, cela se sait, et vite, et l'éditeur a une réputation à défendre. Par ailleurs, un auteur n'a rarement qu'un seul projet à présenter. Lui voler sa première idée, c'est se priver de ses productions ultérieures. C'est l'envoyer chez les concurrents. En micro-informatique, le bouche-à-oreille est rapide. Aux moindres soupçons, les auteurs peuvent se détourner d'un éditeur et en parler autour d'eux. Raymond Zehnter fait partie des auteurs qui ont été échaudés par leurs premiers contacts avec des éditeurs. A l'occasion de la publication d'un livre scolaire, notre auteur s'est vu repoussé par un grand éditeur... qui publia pourtant quelques mois plus tard un ouvrage semblable. Il n'y retournera pas.

En fait, il se sent en confiance uniquement au contact d'un éditeur implanté depuis peu sur le marché. Dans un premier temps, pour s'informer, il feuillète les magazines d'informatique et de jeux. Il pense d'abord à Loriciels. Et puis, tombe par hasard sur une interview où l'un des responsables parle des *« vieillards de plus de 18 ans »*. La phrase n'est pas exacte (nous avons vérifié), mais le sens y est. Irritation ! Raymond Zehnter n'a plus 18 ans c'est sûr, mais il ne se sent pas pour autant un vieillard.

Poursuivant sa consultation, il tombe sur une photo d'Emmanuel Viau, responsable d'Ere informatique. *« Il avait une bonne tête, sympathique. C'est comme ça que j'ai choisi Ere informatique »*. A quoi tiennent les choses !

Quelques jours plus tard, c'est le rendez-vous. Il est reçu par Philippe Ulrich, l'assistant d'Emmanuel Viau. *« Il est arrivé avec un programme qui marchait bien, mais qui était seulement arbitre et pas adversaire. J'ai pensé que le jeu ne serait vraiment intéressant, que s'il devenait un adversaire redoutable »*.

De son côté l'auteur se souvient aussi de ce jour : *« j'ai apprécié ses critiques et puis l'accueil était sympa. Il m'a dit, entre*

L'EDITEUR : Emmanuel Viau, d'Ere Informatique. Avant tout, établir des relations de confiance.



autres, qu'il fallait que les lettres soient affichés à l'écran en « double hauteur ». Mais, attention, la confiance n'exclut pas le risque ! Et pourtant, il est impossible de travailler avec quiconque sans un minimum de confiance. Notre auteur aurait pu s'adresser avant toute autre chose à l'Agence pour la Protection des Programmes (1). Ce que nous vous conseillons de faire pour être mieux informé de vos droits.
Savez-vous qu'aux États-Unis la plupart des auteurs recourrent aux services d'un avocat ? C'est la norme, tout simplement parce que le Droit c'est l'affaire des juristes et pas des auteurs. En France, c'est un peu vécu comme une sanction, comme si l'auteur n'avait pas confiance en l'éditeur. Faire appel à un avocat, ça coûte cher c'est vrai, mais il faut simplement savoir que cela existe. Soyons réaliste, rien ne vous garantira jamais d'être « pillé », mais vous pouvez astucieusement vous débrouiller pour limiter les risques.

5e CONSEIL : FAITES UN « PLAN DE BATAILLE »



Notre auteur a téléphoné, s'est rendu chez l'éditeur et ça a marché. Cela n'est pas forcément la meilleure méthode. Et puis, il y a tous ceux qui n'habitent pas « tout près » d'un éditeur.
Vous pouvez envoyer vos programmes par la poste et là, faites jouer la concurrence ! Par exemple en postant le même jour, les mêmes documents (lettre, cassette ou disquette et mode d'emploi) à tous les éditeurs choisis. N'oubliez pas bien sûr de faire mention de ces différents envois sur votre lettre.
Cette manière de procéder n'exclut évidemment pas le téléphone : ne serait-ce que pour savoir si votre programme est bien parvenu à son destinataire. A la différence du contact direct, l'envoi exige de vous la préparation d'un véritable « plan de bataille » soigneusement orchestré, et bien planifié.
Un envoi chez l'éditeur c'est un programme + un mode d'emploi + une lettre d'accompagnement.

---

(1) Agence pour la Protection des Programmes (A.P.P.), 119, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (1) 203.03.03.

6e CONSEIL : CHERCHEZ UN CANDIDE



Tester un jeu de la meilleure manière, c'est le placer dans des conditions réelles d'utilisation. Faites donc deux ou trois fois le test suivant :
Appelez votre petit frère, votre petite amie ou un copain qui ne connaît pas l'informatique. Donnez-lui votre cassette et son mode d'emploi, placez-le devant l'ordinateur et demandez-lui de jouer. Crayon en main et surtout sans dire un mot (c'est très dur), observez-le. S'il n'arrive pas à jouer, notez pourquoi, expliquez-lui et continuez l'expérience. Quand vous pourrez faire cette expérience sans avoir à prendre de notes, c'est que le programme sera suffisamment bien expliqué... Et donc a fortiori, pour le directeur de collection qui recevra votre programme-jeu.
Ces mains innocentes seront aussi les mieux à même de découvrir les « bugs », « plantages » et autres erreurs de programmation qui ne manqueront sûrement pas d'apparaître. Il vaut mieux que ça se passe chez vous que chez l'éditeur !

7e CONSEIL : SOYEZ PRÉCIS, L'ÉDITEUR MANQUE DE TEMPS



L'éditeur va essayer votre programme. Il faut qu'il réussisse à le charger dans la mémoire de son ordinateur du premier coup. Ou au moins au deuxième. En tout cas, pas question qu'il essaie plus de trois fois, il n'en a pas le temps. Pensez à faire une sauvegarde par face de cassette et de préférence avec des magnétophones différents. Cela limite les trop célèbres « erreurs de chargement » dues à un magnéto particulier.
Qu'est-ce qu'un bureau de directeur de collection ? Un fouillis de cassettes, de dossiers, de lettres, de machines, de fils divers et variés... Alors, règle d'or, n'oubliez jamais de mentionner vos nom, adresse et téléphone sur la cassette elle-même. Si jamais la cassette sortait de son étui pour essai (quelle chance !) l'éditeur saurait tout de même à qui appartient ce « chef-d'œuvre »... !

Donnez un nom provisoire à votre jeu et inscrivez-le sur votre lettre, le mode d'emploi et la cassette.
La lettre d'accompagnement doit être brève et directe. Mettez en valeur l'originalité de votre programme, le thème abordé et le but du ou des joueurs. Une page doit suffire.
Un truc pour éviter que votre cassette soit victime d'un champ magnétique ! (elle arriverait démagnétisée ou abîmée et serait de toute façon inutilisable). Entourez-la de papier aluminium : celui-ci absorbe très bien les chocs magnétiques.
Autre chose : ne protégez pas votre programme. L'éditeur doit pouvoir accéder au listing. D'abord parce qu'il est curieux, mais aussi et surtout parce qu'il a envie de savoir si votre programme a une bonne « portabilité », c'est-à-dire s'il peut facilement être traduit pour d'autres machines que la vôtre. Si votre jeu plaît, vous aurez une réponse très rapide, parfois le jour même de l'essai. Si ce n'est pas le cas, téléphonez.
Micro sapiens n'a pas tout de suite plu à Ere informatique. Certes, la cohabitation jeu d'adresse-jeu de réflexion était appréciée et l'idée d'en faire un adversaire difficile à battre motivait l'éditeur. Mais, il ne fit pas l'unanimité ; aussi Philippe Ulrich en fervent défenseur du jeu, supervisa l'opération. C'est-à-dire resta en contact avec l'auteur, répartit les tâches entre les différents membres de l'équipe. Il faut, par exemple, taper un dictionnaire : Ere informatique s'en charge. De même, trouver des astuces pour ne pas réserver un octet par caractère, ce qui sature vite la mémoire de l'ordinateur. Cinq bits sur les huit que compte un octet suffiront.
Le jeu est traduit pour d'autres machines : l'*Amstrad* et le *ZX Spectrum* sont choisis. Mais pas question de taper trois fois les mots du dictionnaire ! Il faut trouver une autre solution. Pendant tout le mois de septembre 84, les contacts se multiplient. Raymond Zehnter propose une solution : l'intervention d'un de ses amis ingénieur capable de fabriquer une carte de transfert mémoire à mémoire, d'un ordinateur à

LE DIRECTEUR DE COLLECTION : Philippe Ulrich. Sur 60 jeux, il n'en retient qu'un seul !



l'autre. Cela arrange bien l'éditeur. L'auteur s'occupera lui-même de cet aspect du problème.

8e CONSEIL : PAS DE SIGNATURE SANS EXPLICATION



En octobre 84 un contrat est signé. Allons à l'essentiel, l'auteur touchera 17 % des ventes...

Chaque éditeur a fait ses calculs et a choisi son propre pourcentage des droits. Mais dans l'ensemble, la fourchette s'établit entre 14 et 18 %. Mais encore faut-il savoir 17 % de quoi !

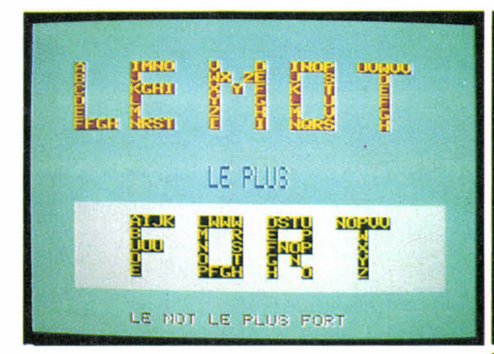
Il s'agit de 17 % des ventes réalisées auprès des revendeurs (boutiques, ventes de distributeurs par correspondance, grossistes). Ere informatique, comme les autres éditeurs, ne distribue pas elle-même ses produits. Elle répond à des commandes émanant de revendeurs. Et ceux-ci achètent les cassettes à Ere informatique de 40 à 60 % moins chères que le prix public.

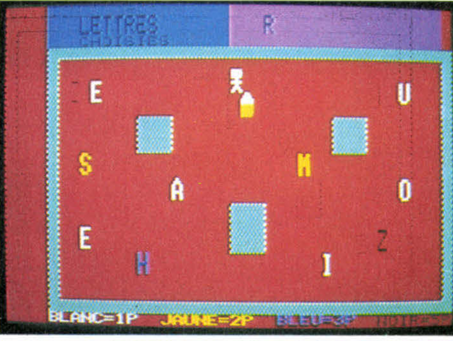
La variation du prix de vente-revendeur dépend de nombreux facteurs, tels que la quantité commandée, l'âge du jeu, la capacité de négociation des partenaires, le fait de « payer comptant » ou « à 90 jours », etc. En moyenne, un jeu au prix public de 150 F sera acquis à 75 F par le revendeur. L'auteur touchera alors 17 % de 75 F, soit 12 F par cassette achetée par les revendeurs.

Ensuite, les commandes afflueront ou non. Tout dépend de l'accueil du public : un « hit » ? Un « bide » ? Un jeu « moyen » ? Tous les trois mois l'éditeur fait le bilan des ventes.

La question vous brûle les lèvres : qu'est-ce qu'un jeu « qui marche » ? Pour Ere informatique par exemple, c'est *Intercepteur Cobalt* pour *Spectrum*, alias *Mission Delta* pour *Oric*. C'est-à-dire 25 000 exemplaires en 10 mois. L'auteur a de quoi être satisfait. Faites le calcul : 25 000 × 12 F = 300 000 F !!

Si l'éditeur en avait vendu 500 dans le même laps de temps (cela arrive), alors c'était le vrai « bide » ! Entre ces extrêmes, il y a les jeux moyens, ceux qui font vivre l'éditeur. Un jeu « qui marche bien » c'est *« 1 000 exemplaires vendus par mois pendant au moins un an »*.

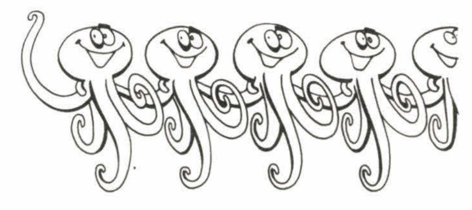




LA VERSION DE TRAVAIL : le programme est à présent déjà un adversaire redoutable. Mais, on est encore loin du produit fini. Des modifications sont en cours...

Par exemple, pour un prix public de 100 F et 15 % de droits d'auteur sur le tarif revendeur, cela fait environ 7 500 F par mois pour l'auteur. C'est pas mal tout de même ! D'une manière générale, chaque maison d'édition à « son » contrat-type. C'est le modèle qu'elle a établi en fonction de ses capacités, en prenant conseil ça et là. Ce n'est pas un papier officiel, c'est une formule d'accord. N'oubliez pas qu'il peut être modifié en discutant. Dans tous les cas, lisez-le en détail, et faites-vous expliquer toutes les clauses ; vous vous éviterez bien des surprises...

9e CONSEIL : NE TRAVAILLEZ PAS EN SOLITAIRE



L'édition d'un jeu c'est et ne peut être qu'un travail collectif. Tandis que Raymond Zehnter calcule la fréquence des lettres apparaissant dans les mots de la langue française (quels sont les groupes de 11 lettres qui permettent de créer le plus de mots ?), son ami ingénieur travaille, câble, soude la carte de transfert de mémoire à mémoire (investissement important mais utile). Déjà l'éditeur pense à la jaquette (couverture) du programme (quelle image pourrait faire comprendre instantanément la nature du jeu au futur acheteur ?)

En février 85, le programme est terminé... mais il est loin d'être « fini ».

L'auteur est content de la présentation qu'il a mis au point. L'éditeur, moins. On tombe d'accord pour refaire la forme des lettres qui apparaîtront à l'écran et pour revoir la présentation. L'auteur de ce travail essentiel aura 1 % des ventes. L'auteur n'aura en définitive que 16 % de royalties. C'est Pierre-Olivier Parmentier qui sera le « convivialiste », le maître d'œuvre de cette délicate opération qu'est la présentation finale. Sa tâche est de rendre le jeu le plus agréable possible pour le joueur. Tout y passe : lisibilité, dessin, facilité de la saisie au clavier, affichage.

Michel Rho entre à son tour en scène. C'est le dessinateur de Ere informatique. Il conçoit et réalise les jaquettes, les affichettes pour les boutiques et même les modes d'emploi. Il n'oubliera pas sur tous les documents le logo (un robot) de la maison d'édition : un signe de reconnaissance obligatoire.

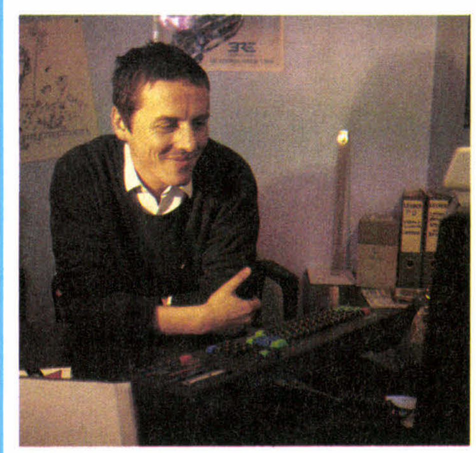
Micro sapiens est un jeu de réflexion et non un jeu d'adresse, Michel Rho doit y penser et s'en imprégner quand commencent les ébauches au crayon, et les pre-

rédactionnel » : la presse en parlera ! Cette fois les premiers « cartons » reviennent de la duplication. Le coût de revient d'une cassette est de 10 F. Une somme qui assure la duplication, l'impression de la jaquette, celle du mode d'emploi, le paquetage, le cellophanage, la mise par paquet par dix et enfin l'empaquetage par dix en carton. C'est peut-être le pire moment. Certes l'éditeur a tout fait vérifier maintes et maintes fois, a même fait signer à l'auteur un « bon à tirer » pour éviter d'éventuelles contestations sur l'apparence du produit une fois commercialisé. Mais malgré tout cela, l'inquiétude est à son comble. S'il reste une erreur, ou s'il s'en est glissée une à la duplication... il faudra tout mettre au pilon.

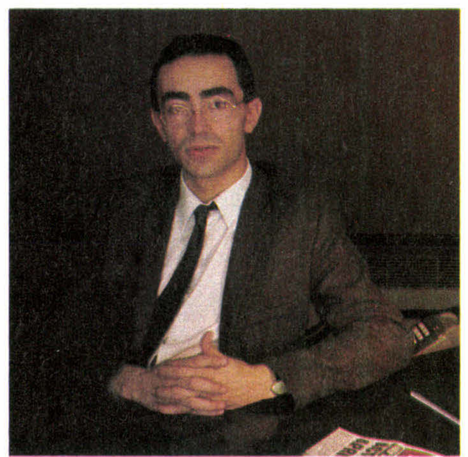
En informatique cela prend des proportions dramatiques. S'il y a une faute d'orthographe dans votre dictionnaire, il « marche » quand même. Dans un programme, l'erreur ne pardonne pas. C'est le « plantage » assuré.

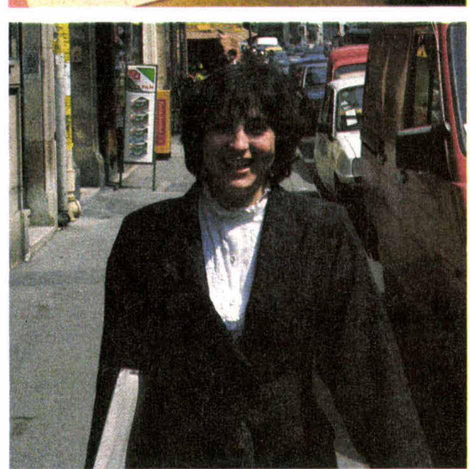
Les premières commandes sont honorées. Les acheteurs sont bien sûr protégés en cas de malfaçon. Ils peuvent renvoyer une cassette qui ne marche pas. Et il y a toujours des « retours ». Mais — heureusement pour l'éditeur — la cassette n'est pas mise en cause.

Il faudra attendre quelques semaines pour faire un premier bilan, et notamment évaluer le délai entre la première commande









L'ÉQUIPE DE LANCEMENT : Pierre-Olivier Parmentier, « convivialiste » ; Michel Rho, dessinateur ; Marc-André Rampon, homme de marketing, Cécile Peyronnet, attachée de presse.

mières gouaches... Le temps presse, car, pendant ce temps, les techniciens ne restent pas inactifs.

Fin avril 85, on n'est plus loin de ce que le jargon appelle le ou la « master ». C'est-à-dire la version finale de la cassette, prête à être envoyée à la duplication.

Reproduire des cassettes en plusieurs milliers d'exemplaires, ce n'est pas la tâche de l'éditeur. Tout comme un éditeur de livres ou de revues paie les services d'une imprimerie, il cherche un « fabricant ».

En France, il existe deux très grosses sociétés de duplication de cassettes, chacune capable de « sortir » 80 000 cassettes par semaine. Ere informatique travaille avec celle de Saussay près de Mantes (Yvelines).

Marc-André Rampon, gestionnaire et homme de marketing de Ere informatique entre à son tour en scène. Dans deux mois, les grandes vacances, l'anxiété monte.

Il faudra attendre 15 jours avant d'avoir les premiers exemplaires. Cécile Peyronnet, l'attachée de presse s'empare des premiers exemplaires et fait la tournée des rédactions, en commençant, bien sûr (du moins nous l'espérons) par *Jeux & Stratégie*...

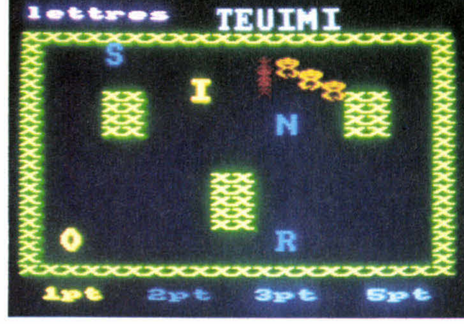
Il lui faut présenter le produit, en vanter les mérites, s'assurer qu'il y aura « du

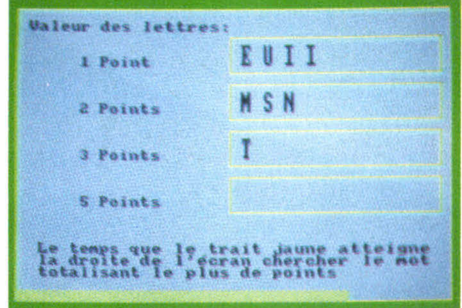


LA PRÉSENTATION : la jaquette, c'est l'équivalent de la couverture d'un livre. Pour Micro sapiens, Michel Rho a choisi de représenter « la réflexion ».

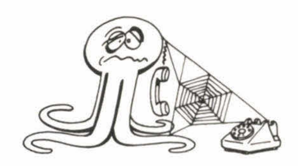
et la seconde. Délai qui indique si le jeu « part bien » ou non.
Vous l'aurez sans doute entre les mains au hasard d'une étagère dans une boutique micro. Sur la jaquette on voit un robot à l'air dubitatif. A côté de lui, figure une balance sur les plateaux de laquelle sont posées les lettres E et R.
Une fois chargé en mémoire vive, on découvre un terrain parsemé de lettres. Onze au total. Le joueur guide un petit personnage à l'aide des touches du clavier. Dès qu'il atteint l'une d'entre elles, elle disparaît du terrain et s'affiche en haut de l'écran. La vigilance est de mise, car de curieuses bestioles tentent de rattraper le personnage et de l'anéantir. Mais ces adversaires ne sont pas bien virulents. Il suffit de faire attention pour leur échapper.
La seconde phase du jeu peut commencer. A l'aide des lettres collectées le joueur doit composer le « mot le plus fort ».
A chaque lettre est associée une valeur numérique. Le poids du mot est la somme de ces valeurs. Une barre horizontale de couleur s'amenuise et sert de sablier. Le temps écoulé, le programme dit s'il a trouvé mieux. Et il joue bien ! Il faut vraiment se presser les neurones pour prétendre faire aussi bien. A son tour, le programme mime le comportement du joueur, collecte les lettres, résiste à ses propres monstres et compose son mot.
Micro sapiens, le nom que l'auteur avait trouvé (avec *Ordi sapiens*) est un jeu simple, pas follement original c'est sûr, mais qui à l'usage a vraiment une qualité, celle de donner envie de jouer. Surtout après les premières « pilées ». Souhaitons-lui bonne chance.

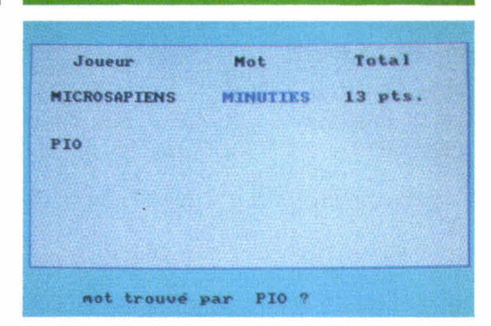






10e CONSEIL : DEMANDEZ UNE RÉPONSE RAPIDE





***LA VERSION FINALE** : une superbe page d'écran sur Amstrad CPC 464 permet de patienter pendant le chargement. Les trois tableaux de jeu sont terminés : collecte des lettres, recherche et affichage des résultats.*

Au-delà du jeu, une équipe s'est créée. Et déjà l'auteur est en route sur de nouveaux projets. Pour Philippe Ulrich, la réception des programmes et des auteurs se poursuit. Trois à quatre par jour ouvrable. Dans l'hypothèse basse, cela fait 60 programmes par mois. En moyenne, un seul d'entre eux sera retenu !
Quel sont donc les 59 autres ? Pour moitié (30) ce sont des *remakes*. Des programmes « déjà vus », ou des sous-jeux d'aventure : un couloir, un héros, un monstre à tous les pas... L'autre moitié se décompose en deux catégories : les « pas musclés » et les « limites ». Dans les premiers on classe les utilitaires : une « fonction PAINT » pour remplir des surfaces de couleurs, un programme de tri. Ils ne font qu'une chose même s'ils la font bien. Une « routine » ne fait pas un programme et encore moins un programme commercialisable.
Les seconds sont de bons programmes, mais qui n'entraînent pas la décision. Quelque chose leur manque, mais l'éditeur est incapable de dire quoi. Il ne « voit » pas immédiatement les modifications à faire, les idées qui le rendraient palpitant. Souvent l'éditeur n'a ni le temps, ni la structure (équipe de concepteurs) pour accomplir ce travail d'étude... Dans tous les cas, demandez une réponse rapide. Philippe Ulrich met en garde contre les éditeurs qui « font traîner » pour empêcher l'auteur d'aller chez le concurrent. Cela se produit souvent avec les *remakes* et les « limites ».
En suivant nos conseils vous ne serez pas parmi les « 59 autres », du moins, nous le souhaitons. Il vous reste cependant à trouver LA bonne idée...

Michel Brassinne

micros pour joueurs...



VG 8020

Philips

- date de naissance : juillet 1985
- unité centrale : 2 990 F *(VG 8010 :* 2 290 F) ; configuration minimale efficace (avec magnétocassettes à 400 F) : 3 390 F (pour *VG 8010,* 2 690 F).
- microprocesseur Z 80 (fonctionnant à 3,6 MHz) et TMS 9929A pour la gestion de l'écran (vidéo-RAM) ; mémoire vive : 80 Ko, dont 16 Ko pour l'écran ; mémoire morte : 32 Ko contenant le système d'exploitation et le Basic MSX ; mémoire utilisateur 64 Ko (VG 8010 : mémoire vive 48 Ko : mémoire utilisateur 28 Ko).
- raccord télé par prise Péritel sur téléviseur Sécam ;
- magnétophone standard (ou spécifique en option de 490 F à 650 F) ;
- clavier AZERTY comprenant 72 touches mécaniques dont 5 de fonction (*VG 8010 :* 72 touches-gomme). Un bloc-flèches sur la droite du boîtier ;
- lecteur de disquettes : disponible en octobre 85 à 3 190 F (1 890 F pour VG 8010) ;
- imprimantes disponibles : 40 colonnes, 1 490 F ; 80 colonnes 2 490 F ;
- langages : Basic MSX résident, Logo, Pascal, Assembleur ;
- éditeur pleine page ;
- extension mémoire : 64 Ko en cartouche (prévue pour octobre 1985, prix non précisé) ;
- manettes de jeu (vendues par paire). Standard : 150 F ; « luxe » : 220 F ;
- son à quatre voies sur huit octaves ;
- mode texte : 24 lignes de 40 signes en 16 couleurs, ou 24 lignes de 32 signes. Mode graphique haute résolution : 256 × 192 points en 16 couleurs.

Deux ans après la décision de se ranger au standard défini par les Japonais — le MSX —, Philips présente un matériel entièrement francisé. Le clavier AZERTY à touches mécaniques est bien la moindre des choses, quand on désire s'imposer sur le marché français ! Le *VG 8010,* 700 F moins cher que le *VG 8020* avec boîtier-transformateur extérieur, est à notre avis moins intéressant et surtout moins pratique, avec ses touches-gomme, pour qui désire programmer.
Philips a mis plus de temps que ses concurrents pour faire son apparition dans l'univers des MSX, mais propose une gamme complète de périphériques et d'extension. Le problème des logiciels en disquettes MSX reste entier.
Parmi les 200 programmes de jeux disponibles en France, on n'en compte que 18 parmi les jeux de rôle et d'aventure, wargames, « grands classiques » (échecs, Othello, etc.) et simulateur de vol ; les autres sont des jeux d'adresse.



TOSHIBA HX-10

Toshiba
distribué par Nippon Audio Video System, avenue d'Amazonie - Z.A. de Courtabœuf, BP 62, 91942 Les Ulis Cédex, tél. : 907.72.76

- date de naissance : juin 1985 ;
- unité centrale : 3 290 F. Configuration minimale (avec magnétocassettes) : 3 690 F. Lecteur de disquettes prévu, mais non encore disponible ;
- microprocesseur Z 80 A (3,58 MHz) ; mémoire-vive 64 K-octets mémoire morte 32 K-octets (Basic MSX) ; mémoire utilisateur 28 K-octets après chargement du Basic MSX ;
- raccord par prise Péritel sur téléviseur Sécam ;
- clavier QWERTY mécanique à 73 touches dont 5 touches de fonction et une touche d'accès au clavier « graphique » ;
- langage : Basic MSX (Microsoft) ;
- éditeur pleine page ;
- son à trois voies sur 8 octaves ;
- mode graphique : 256 × 192 points en 16 couleurs ; 32 « sprites » (« objets » qui peuvent se déplacer simultanément sur l'écran) ;
- mode texte : 24 lignes de 32 ou 40 signes (deux modes).

Le *HX-10* n'est pas différent de ses confrères *MSX* 64 K-octets. Le standard, défini par 15 grands constructeurs japonais et réalisé par la société Microsoft aux États-Unis, est parfaitement au point et présente de grands avantages pour les joueurs. Pensez un instant aux jeux que vous pourriez concevoir en disposant de 32 pages de « sprites », avec superposition, test de collision, le tout évoluant sur un décor haute résolution !
Le *Toshiba,* comme les autres *MSX,* dispose d'un microprocesseur rien que pour l'écran, ce qui permet d'affecter 16 K-octets de mémoire à l'écran, et ainsi d'avoir 16 couleurs sur un écran 256 × 192 points. Tout irait pour le mieux dans la famille *MSX* s'ils n'étaient pas si chers : 3 200 F pour le *Toshiba,* 3 400 F pour le *Sony Hit bit,* 3 950 F pour le *Yashica.* Alors qu'*Atari, Amstrad* et autres *Laser* sont mieux et moins chers.
Un autre reproche, et de taille pour nous : le manque de jeux. Où est la grande collection de jeux de réflexion maintes fois promise par les distributeurs ? Les joueurs attendent. Ils attendront aussi pour acheter un *MSX* ! Et se tourneront vers d'autres machines. Logique, non ?



L'EVENEMENT



100 % COMPATIBLE MSX

standard MSX

LE 1er MAGAZINE MSX EN FRANCE

MSX, le standard de l'informatique **Grand Public,** l'évènement dans un siècle ou l'incohérence, l'évolution, l'incompatibilité des ordinateurs déroute les utilisateurs. MSX, plus de problème de compatibilité, on parle le même langage, plus d'évolution dans tous les sens, on évolue MSX.
Le magazine **STANDARD MSX** fait parti de **l'évènement,** lui aussi **100 % compatible MSX,** devient le complément indispensable pour l'utilisateur et une source riche d'informations pour le futur possesseur. **STANDARD MSX,** le **1er magazine MSX** en France, sortait son numéro 1 au mois de Mai. On y découvrait 6 ordinateurs compatibles, 164 logiciels, on y testait des programmes pour gérer, dessiner et jouer, le 1er robot MSX et on avait accès à plein de prix et d'adresses.

Le numéro 2 sort le **20 juillet.** Un **SPECIAL VACANCES** avec de la BD, un concours programmeurs, des listings, un dossier exceptionnel sur le MSX accouplé au vidéodisque Pioneer, on y découvre le VG 8020 Philips, on y célèbre le mariage polygame du XO 7, on apprend à fabriquer un connecteur pour brancher les périphériques musicaux sur tout ordinateur MSX, on reçoit sa première initiation assembleur en deux méthodes, on s'essouffle au cours d'un dossier spécial jeux de sport et on dispose de deux fois plus d'adresses.

STANDARD MSX plus ça va, plus c'est super. En **Septembre** un **numéro 3,** Spécial rentrée, une rentrée MSX... **LA BOMBE !**

STANDARD MSX est disponible dans votre kiosque, mais vous pouvez aussi **économisez 20 %** en vous abonnant pour 6 numéros au prix de **134 F.**

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je désire m'abonner à **STANDARD MSX** pour **6 numéros** en bénéficiant de la remise de **20 %.**

Mon abonnement débutera au ☐ **N° 1** Mai-Juin 85 ☐ **N° 2** Juillet-Août 85 ☐ **N° 3** Septembre-Octobre 85.

Pour éviter toute confusion précisez le numéro choisi pour débuter votre abonnement. Il vous est possible d'obtenir les numéros 1 et 2, si vous ne les possédez pas déjà, profitant ainsi du tarif avantageux de l'abonnement en cochant la cas correspondante. Dès réception de votre bulletin, ils vous seront envoyés **FRANCO** de port et votre abonnement se terminera au n° 6 ou 7.

CONDITIONS POUR LA FRANCE :

☐ **134 F** au lieu de 168 F (prix facial)

Règlement à l'ordre de MIEVA PRESSE par :

☐ Chèque bancaire
☐ Chèque postal
☐ Mandat

CONDITIONS POUR L'ETRANGER :

☐ **168 F** en expédition normale au lieu de 210 F
☐ **196 F** en expédition par avion au lieu de 246 F

Règlement à l'ordre de MIEVA PRESSE exclusivement par virement bancaire effectué à :
Banque Crédit du Nord France - Agence CDN PARIS CLICHY - N° de compte : 30076 02045 151369 002 00 66
L'abonnement sera pris en considération dès encaissement de votre virement sur notre compte bancaire.

CE BULLETIN D'ABONNEMENT doit être retourné à **MIEVA PRESSE, STANDARD MSX-ABONNEMENT, 15 rue d'Atorg 75008 PARIS**

ACCOMPAGNE : pour **la FRANCE** de votre **règlement** - pour **l'ETRANGER** du **double** de votre ordre de virement

NOM .... PRENOM ....

ADRESSE N° .... rue ....

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE .... PAYS ....

Date et Signature :

... et jeux pour micros



LA BÊTE DU GÉVAUDAN

Compagnie d'Informatique Ludique
disquette pour Apple II+, IIe et IIc

Pour son second grand jeu d'aventure, après *L'enlèvement*, que nous n'avions apprécié que modérément (pour un jeu sur *Apple*), la Compagnie d'Informatique Ludique frappe un grand coup. *La bête du Gévaudan* est un des meilleurs jeux d'aventure vu ces derniers temps sur *Apple*.
Le thème, tout d'abord, est excellent (quoique non original, puisque traité il y a cinq ou six ans aux États-Unis). On signale partout la présence d'un loup-garou. C'est-à-dire, d'un homme qui revêt l'apparence de la terrible bête la nuit venue. Les villageois sont en émoi. Les battues se soldent par des échecs. Pourtant, la nuit dernière, la Bête a été blessée ! Au petit matin, vous découvrez sur votre corps une singulière blessure... Impossible d'échapper à la terrible déduction : VOUS êtes la bête. Le jeu commence à cet instant. Il vous reste 12 heures (un chronomètre figure en permanence dans le coin droit de l'écran) pour faire quelque chose !
Allez-vous trouver une solution pour remédier au fâcheux état de lycanthropie qui vous frappe, heum ? Tel est votre problème. Heureusement, il est possible à tout moment de sauvegarder la partie en cours !
Les graphismes sont d'une très grande qualité. Les déplacements se font par appui sur les touches N, E, S et O et, classiquement, les actions sont saisies au clavier sous la forme VERBE + NOM.
Le jeu n'est certes pas facile, mais est assez bien conçu pour que le joueur ne soit jamais « bloqué » trop longtemps par une action ou un mot introuvable. Nous attendons le jeu suivant de cet éditeur...

accessibilité : ▶▶▶▶▷
durée : 12 heures... avant d'être changé en loup-garou. Hou !
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▶
prix : 450 F

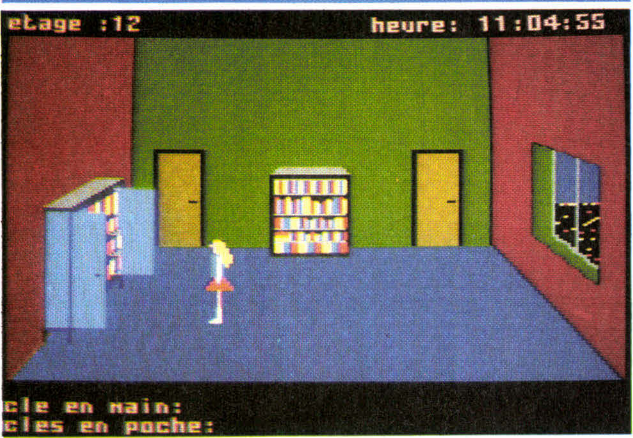
LOTO

Free Game Blot
cassette pour MO5 et TO7 70

« Et si le Loto n'était pas tout à fait un jeu de hasard ? Disons-le tout net, il n'existe pas de martingale infaillible pour gagner au Loto. Cependant à y regarder de plus près, on découvre que les 49 boules, guidées en théorie par le seul hasard, obéissent néanmoins à certaines règles mathématiques élémentaires. Et la connaissance de ces règles peut aider le joueur averti. Extrait de Science & Vie, mars 1984 ».
Voilà la première page d'écran que rencontre l'amateur de ce jeu de pur hasard qu'est le Loto. Nos confrères et amis de *Science et Vie* ont prêté le flanc, par imprudence, à l'exploitation de la crédulité du public. En voici un exemple.
Ce programme, bien fait au demeurant, peut vous proposer de remplir une grille (simple ou « multiple ») et vous dire de ne pas jouer la combinaison choisie si le clignotant est rouge (après analyse des écarts), vous déconseiller de la jouer si le clignotant est à l'orange ou au contraire de la jouer si le clignotant est au vert.
Tout cela s'appuie évidemment sur du vent. C'est à la limite de l'escroquerie intellectuelle. Devons-nous ici rappeler que les tirages du Loto sont totalement indépendants les uns des autres ? Et que nul « enseignement » du passé ne peut éclairer l'avenir. Suivre de telles voies pourrait même contribuer à réduire votre espérance de gain, si (par hasard évidemment) vos numéros sortaient. Car alors, en ayant le même programme, vous seriez des centaines à vous partager le pactole !

accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : 10 minutes
originalité : ▶▶▷▷▷
nous aimons : ▷▷▷▷▷
prix : 120 F





AMÉLIE MINUIT

Ere informatique
cassette pour Amstrad

La scène se passe dans une de ces immenses tours de bureaux que l'on voit dans les quartiers d'affaires. Il est 23 heures et l'héroïne du jeu, Amélie, est à la recherche d'un précieux dossier. A vous, joueur, il ne reste qu'une heure pour l'aider à mettre la main dessus. Le temps est affiché en haut et à droite de l'écran.
Au début du jeu, l'horloge marque 11 heures. A minuit, très exactement, l'électricité est coupée et Amélie se retrouve dans le noir ou prisonnière de l'ascenseur. Première tâche, retrouver ses lunettes. Car Amélie est myope. Au niveau 1 de difficulté, le mode d'emploi vous indique où les trouver ; aux autres, il faudra les découvrir. Le jeu ne compte pas moins de 224 bureaux et la tour, 30 étages !
Autant dire que vous n'avez aucune chance de finir l'aventure dès la première partie !
Il faut trouver un fil conducteur, ramasser des clefs, collecter les messages que recèlent parfois les armoires des nombreux bureaux. C'est un vrai plaisir de guider les pas d'Amélie dans ce dédale. Les touches « flèches » permettent de la déplacer dans toutes les directions ; la touche V permet d'accélérer ce déplacement. Les initiales des verbes d'action les plus courants, tapées au clavier, suffisent pour lui faire (O)uvrir les portes, (R)egarder les dossiers, etc.
Ce jeu sera apprécié par certains, critiqués par d'autres. Ceux qui aiment les jeux où l'on doit explorer patiemment un large univers apprécieront. Ceux qui aiment être surpris à chaque pas, aimeront moins. Pour notre part, nous aimons bien. Cela dit, il y a des pièges. L'imprévu est parfois au bout d'un fil électrique malencontreusement dénudé... Et que contient ce précieux dossier qu'Amélie cherche à récupérer ? Ça, c'est à vous de le découvrir.

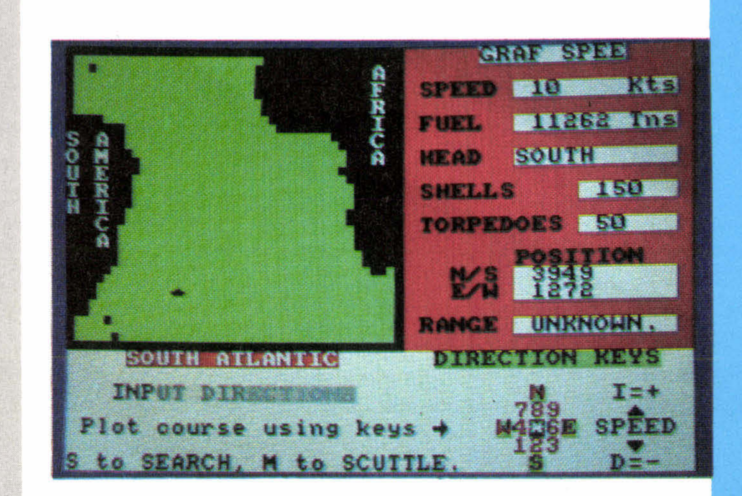
accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : 1 heure au plus par partie. De plusieurs jours à plusieurs semaines pour le jeu.
originalité : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷
prix : 140 F

AMIRAL GRAF SPEE

Amsoft
cassette (écran en anglais, notice en français) pour Amstrad CPC 464

Voici un « Amiral... » qui rappelle à s'y méprendre un « Graf Spee » sur *Apple*, notamment du point de vue graphique. Il y a cependant une grande différence. Cette fois, le joueur n'est pas à la poursuite de l'insaisissable cuirassé allemand... mais à ses commandes !
Le but du jeu est de couler le plus possible de bâtiments adverses (gérés par l'ordinateur). La première phase du jeu est le repérage radar. Sur la carte de l'Atlantique Sud, ça et là des points clignotent une fraction de seconde. Il faut avoir l'œil ! Ils représentent les bâtiments à poursuivre et à couler. A l'aide des touches du clavier ou du joystick, le joueur choisit la vitesse de son bâtiment, son cap et... en avant toute.
La poursuite est la partie la plus intéressante de ce programme très accessible. Le bâtiment poursuivi tente de s'échapper et il faut une grande attention pour ne pas foncer dans le vide. La réduction de vitesse s'impose. Le programme manœuvre bien les bâtiments adverses, et ils parviennent (heureusement) à se dérober. A moins de 30 milles nautiques, le plan laisse place à la vue directe. Le bâtiment adverse est encore invisible, mais sa fumée le trahit. Encore quelques efforts et il apparaît de profil sur l'horizon. La phase de combat peut alors commencer.
Canons et torpilles entrent en action au gré du joueur. L'adversaire riposte comme il peut. Au joueur d'évaluer la distance à laquelle il est le plus efficace et le moins vulnérable. Bonne simulation de « bataille navale », quoique simplifiée. *Graf Spee* est l'un des meilleurs jeux de la collection Amsoft.

accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : environ 10 minutes pour couler un bâtiment adverse.
originalité : ▶▶▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷
prix : 99 F

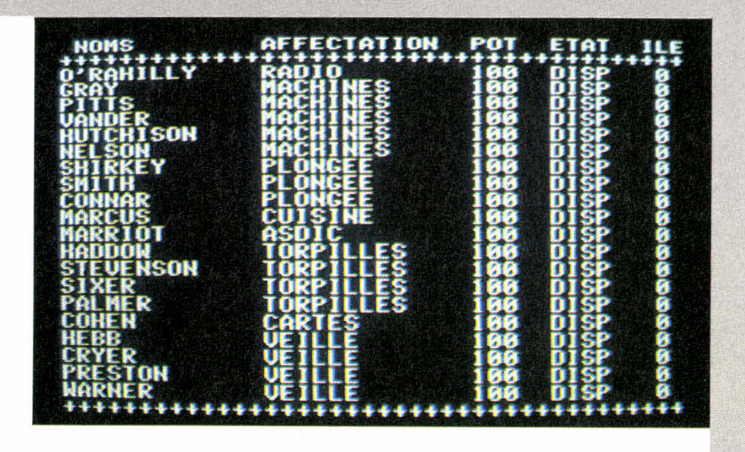


OPÉRATION MERCURY

Froggy Software
pour Apple II+, IIe, IIc, avec joystick

Juillet 1941. Les forces germano-italiennes ont établi une base navale secrète sur une île, quelque part dans l'Atlantique Sud, entre l'Afrique et le Brésil. En tant que commandant du sous-marin britannique Piggy, votre mission est de localiser et de détruire cette base ; et, bien sûr, éliminer tous les navires ennemis rencontrés durant la mission. C'est vrai que la mer est truffée de navires ennemis, et les avions de l'Axe ne cessent de patrouiller la région... Un traître est caché parmi les vingt-deux membres de votre équipage... Le temps presse, vous ne disposez que d'une semaine pour mener à bien votre mission.
Le jeu se situe à mi-chemin entre le jeu de gestion et le jeu d'aventure.
Vous devez gérer la bonne marche de votre sous-marin à travers sept menus accessibles au joystick. Tout au long du jeu, vous aurez à surveiller l'état de vos réserves de carburant, d'oxygène et d'électricité et le stock de torpilles... Sans oublier les hommes. L'état physique et psychique de l'équipage dépend de vos capacités de commandement. Il faudra donc souvent mettre vos hommes au repos et les maintenir en forme à force d'exercices. Les réserves d'eau potable et de nourriture ne sont pas éternelles, à surveiller aussi. La gestion du sous-marin est complexe ; au début, on a bien du mal à s'y retrouver entre les différents modules.
L'attaque des navires se fait au périscope (et au clavier).





NOMS	AFFECTATION	POT	ETAT	ILE
O'RAHILLY	RADIO	100	DISP	0
GRAY	MACHINES	100	DISP	0
PITTS	MACHINES	100	DISP	0
VANDER	MACHINES	100	DISP	0
HUTCHISON	MACHINES	100	DISP	0
NELSON	MACHINES	100	DISP	0
SHIRKEY	PLONGEE	100	DISP	0
SMITH	PLONGEE	100	DISP	0
CONNAR	PLONGEE	100	DISP	0
MARCUS	CUISINE	100	DISP	0
MARRIOT	ASDIC	100	DISP	0
HADDOW	TORPILLES	100	DISP	0
STEVENSON	TORPILLES	100	DISP	0
SIXER	TORPILLES	100	DISP	0
PALMER	TORPILLES	100	DISP	0
COHEN	CARTES	100	DISP	0
HEBB	VEILLE	100	DISP	0
CRYER	VEILLE	100	DISP	0
PRESTON	VEILLE	100	DISP	0
WARNER	VEILLE	100	DISP	0

En fonction de l'état de la mer, il vous sera possible d'identifier ou non la cible qui apparaît. L'ordinateur simule un « conjugateur d'attaque » et affiche deux valeurs. Pour tirer, il suffit d'introduire, à l'aide du clavier la différence entre ces deux valeurs.

Le côté jeu d'aventure consiste à démasquer le traitre dissimulé à bord, puis à mener l'assaut de la base ennemie. Il vous sera possible de recueillir les renseignements sur tous les membres de l'équipage grâce aux messages radio. L'étude de ces messages vous permettra de découvrir le saboteur. Pour retrouver la base ennemie, il faudra vous rendre à l'île d'Ascension, afin de récupérer des documents secrets contenus dans une mystérieure sacoche.
Opération Mercury présente un énorme défaut : il est impossible de sauvegarder une partie en cours. Le sous-marin peut être très facilement détruit : par une mine, par un navire de surface, par un avion, ou encore par une avarie ou une voie d'eau. Il ne reste plus qu'à recommencer la partie depuis le début. Très frustrant et désagréable.
A noter enfin que certaines images sont difficilement lisibles sur un écran monochrome, surtout les cartes marines.

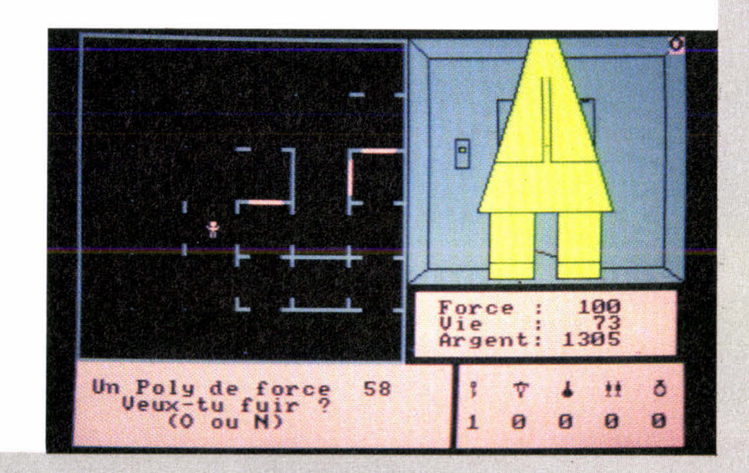
accessibilité : ▶▶▷▷▷
durée : 1/2 à 2 heures par partie
originalité : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷
prix : 420 F

AVENTURES AU CHÂTEAU

Micro Applications
cassette pour Amstrad CPC 464

Si Micro Applications vient de contribuer de brillante façon à la connaissance de l'*Amstrad* en publiant coup sur coup six ouvrages remarquables (voir News), elle n'apporte pas grand-chose dans le domaine du jeu avec *Aventures au château.*
Comme dans beaucoup de jeux d'aventure, le joueur doit guider un personnage à l'aide des touches flèches du clavier. Ici, le but du jeu est de le faire sortir d'un enchevêtrement de pièces. A mesure qu'il progresse, le programme affiche le plan du dédale. Sur la partie droite de l'écran, la vue en perspective apparaît. Le programme bénéficie de la finesse de trait de l'*Amstrad.*
Que ce château soit mal fréquenté, on veut bien, mais qu'on retrouve une fois encore l'équation 1 pas = 1 monstre, c'est trop ! Si encore les charmantes créatures rencontrées ne sortaient pas du même moule ! Mais hélas pas question ici de varier les plaisirs. C'est d'autant plus dommage que, jusqu'à présent, les catégories jeux d'aventure et jeux de rôle sont fort mal représentées sur *Amstrad.* On s'attendait à pratiquer un vrai jeu d'aventure. On est déçu...

accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : de plusieurs heures à plusieurs jours.
originalité : ▷▷▷▷▷
nous aimons : ▶▷▷▷▷
prix : 145 F



GATO

Spectrum HoloByte Inc.
pour IBM-PC, PC junior, AT, XT et compatibles, minimum 128 K et carte graphique.

C'est sans aucun doute le meilleur jeu de simulation de sous-marin sur micro-ordinateur. C'est la guerre du Pacifique ; nous sommes en octobre 1943, et vous êtes commandant de l'USS Growler ; le meilleur sous-marin allié de la deuxième guerre mondiale : une superbe unité de la classe Gato, 4 tubes lance-torpilles à l'avant, 24 torpilles, 20 nœuds en surface, 10 nœuds en plongée.

Soudain, la radio crépite. Le commandement de la flotte sous-marine du Pacifique (Comsubpac) vient de vous communiquer votre ordre de mission. Autour de vous, des îles, de l'eau et des navires japonais (cargos, pétroliers, transports de troupes, torpilleurs et destroyers). Votre seul allié : le navire ravitailleur...

Vous avez le choix entre dix niveaux de difficulté et une quinzaine de missions différentes. Celle-ci peut s'effectuer de nuit comme de jour. A partir du 7e niveau de difficulté, les messages sont transmis en morse. Dur travail de décryptage en perspective !

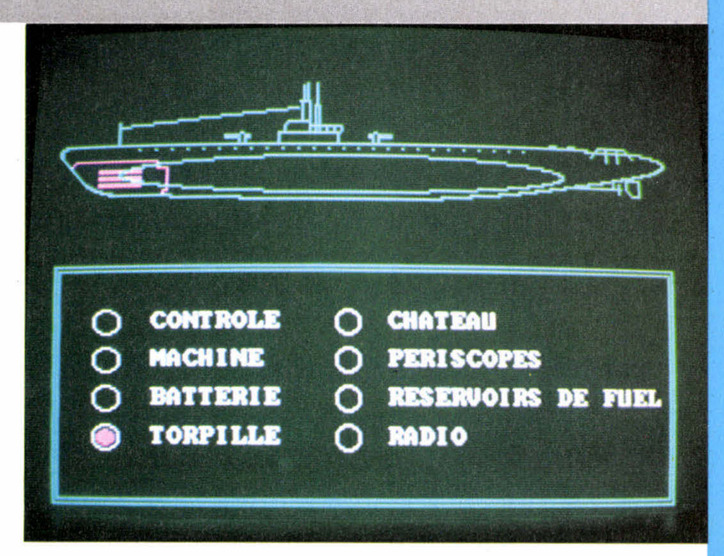
Pour mener à bien votre mission, vous disposez de six écrans de contrôle. Le premier vous permet de contrôler les principaux paramètres : vitesse, cap et profondeur du sous-marin ; en même temps il permet de voir ce qui se passe sur la mer autour de vous. Vous disposez aussi d'un écran-radar qui situe îles, navires ennemis. Un autre écran permet d'évaluer les avaries infligées par les escortes ennemies. Vous disposez également d'une carte globale, divisée en vingt zones. Un zoom permet de voir en détail celle dans laquelle vous évoluez.

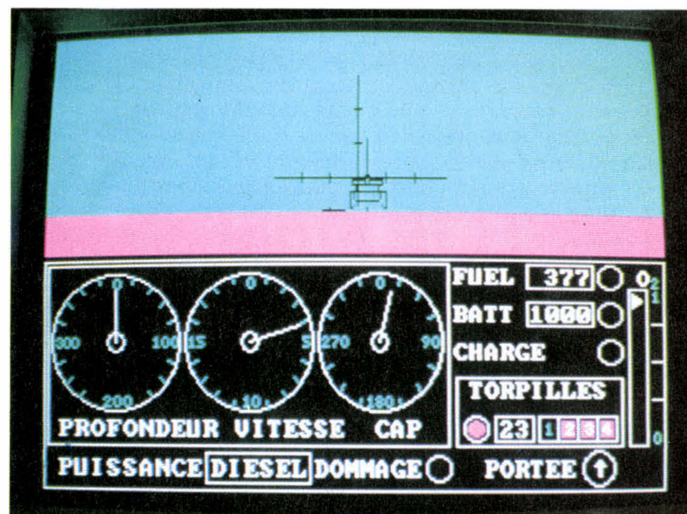
Jusqu'au 5e niveau de difficulté, vous pouvez distinguer sur la carte le sillage de votre sous-marin ainsi que ceux des navires adverses. Ensuite seul votre sillage apparaît, le radar devient alors indispensable pour éviter d'être surpris par les torpilleurs et les destroyers ennemis. Enfin, le sixième écran, votre livre de bord, permet d'identifier le navire que vous venez d'envoyer par le fond.

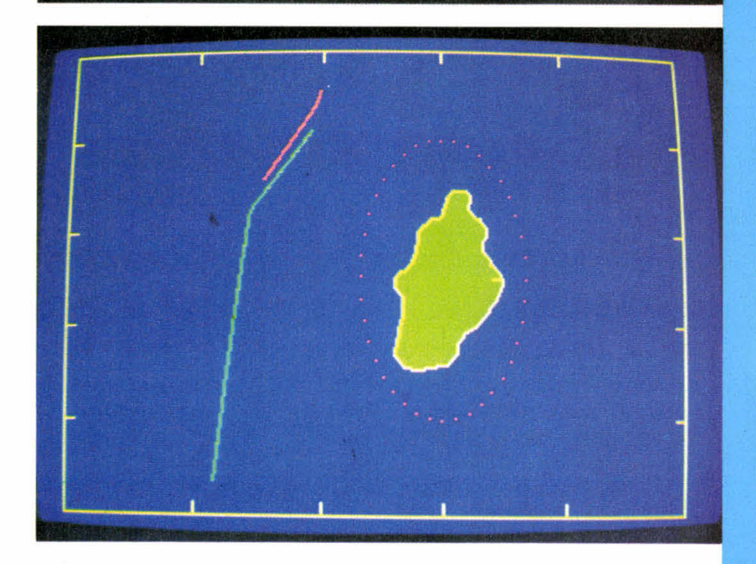
L'attaque de navires lents et non armés ne présente pas de difficultés particulières et peut se faire en surface. Le Growler est deux fois plus rapide que la plupart des cargos, pétroliers et transports de troupes. Cependant ne tirez vos torpilles qu'au dernier moment, en évitant de préférence d'oublier d'ouvrir les portes des tubes... L'attaque d'un convoi escorté est une autre paire de manches. L'attaque en surface est vouée à un échec certain. Il vous faudra d'abord en plongée éliminer les escorteurs.

Nous avons suivi pour notre part la tactique employée dans le film *L'odyssée du sous-main Norka*, une approche silencieuse en plongée, moteurs réduits au tiers, au radar et surtout sans périscope. Au dernier moment, hissez votre périscope et tirez au moment où le torpilleur fonce sur vous pour vous éperonner... Tout se joue en quelques secondes. Si vous ratez votre tir, l'étrave du navire japonais broie votre château et votre périscope. Le sous-marin devient aveugle. Il ne vous reste alors qu'à plonger pour échapper aux grenades sous-marines et rejoindre votre ravitailleur pour réparer les dégâts, faire le plein de fuel et de torpilles. Cependant, gare à l'asphyxie, les réserves d'oxygène et d'électricité s'épuisent vite en plongée.

Le véritable Growler a coulé le 8 novembre 1944 en mer de Chine, au large de l'île de Formose. Toutes les cibles qui se présentent à vous ont été véritablement coulées par les 71 sous-marins de la classe Gato pendant la deuxième guerre mondiale. Mais l'historique qui accompagne le programme comporte quelques erreurs concernant l'armement et les capacités véritables des sous-marins de la classe Gato, et il est vraiment dommage d'avoir omis des cibles plus importantes, comme les croiseurs, porte-avions et cuirassés. A part ça, une grande réussite ! (la version pour *Apple* est bientôt disponible).







accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : une demi-heure par mission
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▶
prix : 650 F

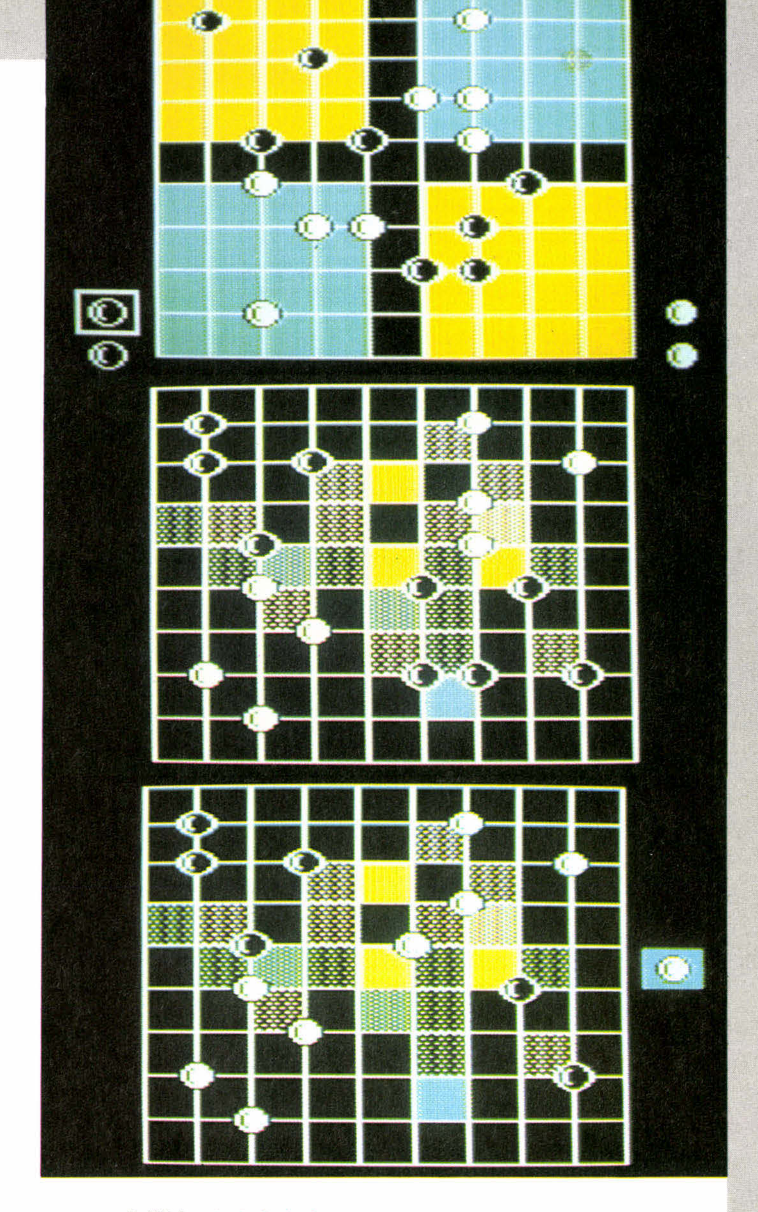
CAMÉLÉON

Atarisoft
disquette pour Atari 800 XL et 130 XE

C'est un jeu de pions sur damier (9 × 9 cases) particulièrement original et qui n'aurait sans doute jamais existé sans le secours de l'ordinateur. Les deux joueurs qui s'affrontent doivent jouer à la fois sur les intersections et sur les cases. Une bonne idée.
Un joueur a 10 pions blancs ; l'autre, 10 pions noirs. Le vainqueur est celui des joueurs qui élimine le premier tous les pions de l'adversaire. Lors de la première phase de jeu, la pose des pions, le damier est divisé en quatre zones de couleur : deux orange et deux bleues. A tour de rôle chaque joueur pose un de ses pions sur une intersection libre, dans l'une de ses deux zones ; les pions blancs dans les zones bleues et les noirs dans les zones orange. Quand tous les pions sont posés, les zones de couleur disparaissent. Il reste 81 cases noires et les 20 pions des joueurs. La seconde phase peut commencer.

A votre tour, vous avez le choix entre trois actions : « allumer » une case à votre couleur (le bleu pour les pions blancs), intensifier la couleur de l'une de vos cases allumées ou encore déplacer un de vos pions. Il existe trois intensités de couleur : bleu pâle, bleu moyen et bleu fort. Idem pour les orange. Pour atteindre le bleu fort sur une case, il faudra l'allumer (bleu pâle), puis à deux reprises en renforcer la couleur. La couleur d'une case et son intensité déterminent la mobilité des pions. Un pion entouré de cases noires — neutres — est contraint à l'immobilité. Le long des côtés des cases bleu pâle, un pion blanc ne peut se déplacer qu'en ligne droite. S'il rencontre une case bleu moyen au cours de son déplacement, il peut alors changer de direction à 90° en suivant deux des côtés de cette case. S'il rencontre une case bleu fort, il peut suivre trois des côtés de cette case. Le joueur en phase choisit le chemin de son pion et tente de passer au-dessus d'un ou plusieurs pions adverses. Les pions adverses « sautés » sont éliminés. Il est interdit de passer au-dessus de ses propres pions. Dans certains cas les cases adverses peuvent être « éteintes » au passage du pion.

A l'écran, ce système de règles apparemment complexe est assez rapidement assimilé. Et le jeu est vraiment passionnant. Mais on regrettera qu'il soit seulement « arbitre » et non pas « adversaire ». Une idée à creuser pour les programmeurs d'Atarisoft.



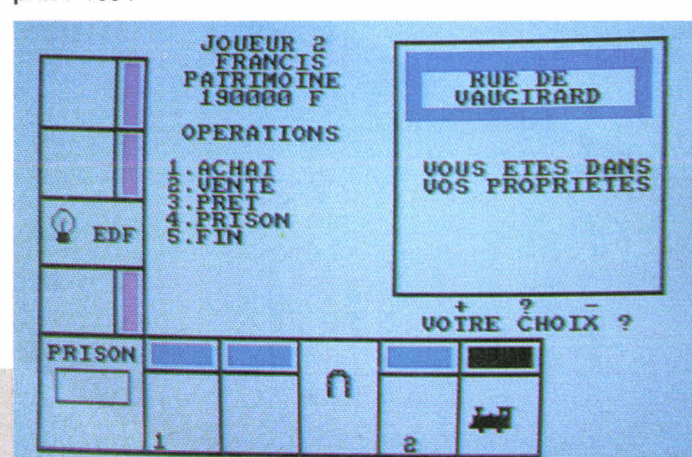
accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : environ une heure par partie
originalité : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▶▷
prix : 200 F

MONOPOLYC

Free Game Blot
cassette pour Amstrad CPC 464

Cette nouvelle version du *Monopoly* sur écran confirme ce que nous disions à propos de celle testée précédemment. Tous les jeux de société ne supportent pas bien la transposition de la table à l'écran. Que reste-il du plaisir de jouer ? Pas grand-chose. L'ordinateur est certes adversaire — et il est toujours agréable d'avoir un programme adversaire sous la main —, mais la rapidité de son temps de réponse (lancer de dés, choix du déplacement du pion), est telle que tout ce qui fait le grand jeu de société qu'est le *Monopoly* a disparu. A la chaleur humaine se substitue le « squelette » du jeu. De plus, la présentation du plateau de jeu laisse beaucoup à désirer. La finesse de définition de l'*Amstrad* aurait sans doute permis de présenter tout le plateau sur une seule page d'écran. Au lieu de cela, il n'est visible que par quart. Il faut sans cesse en faire apparaître les différents secteurs pour se faire une idée de la position respective des pions. De surcroît, le quart de piste visible ne change jamais de position, seul le contenu des cases change. Il aurait été plus facile de se repérer en modifiant l'orientation du quart de piste présenté.
Au total, la pratique du jeu est pénible, que l'on ait choisi l'option « arbitre » ou l'option « adversaire ».

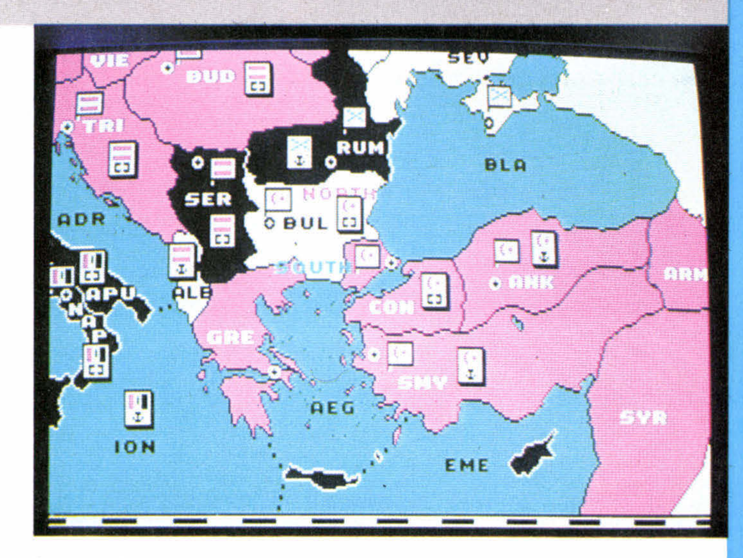
accessibilité : ▶▶▶▶▷
durée : environ une heure par partie
originalité : ▶▷▷▷▷
nous aimons : ▷▷▷▷▷
prix : 160 F



DIPLOMACY

Avalon Hill
disquette pour IBM PC, AT, XT avec 256 K de mémoire minimum et carte graphique.

Ce programme est la version informatisée du célèbre *Diplomacy* (Avalon Hill, en France Général Mills).
Cependant, la version sur micro-ordinateur offre des possibilités bien plus grandes que la version classique en boîte. Le programme vous offre trois possibilités de jeu : la première utilise l'ordinateur comme simple outil de gestion du jeu classique. Fini les pions qui s'éparpillent sur la carte, les feuilles d'ordres incomplètes ou illisibles. Tout est fait par l'ordinateur. Il ne vous reste plus qu'à introduire vos ordres au clavier, et le programme se charge du déplacement de toutes les unités. Si vous êtes moins de sept joueurs, le programme peut prendre en charge les puissances non attribuées. Et avouons tout de suite que l'ordinateur ne se sort alors pas si mal que ça de son rôle de diplomate.
La deuxième possibilité permet des affrontements à deux puissances ou plus ; les puissances non attribuées restant neutres. Votre adversaire peut, dans ce cas, être humain ou géré par l'ordinateur.
La dernière possibilité permet à l'ordinateur de jouer les sept puissances lui-même, ce qui constitue pour le joueur débutant un excellent service pour comprendre le fonctionnement du jeu et un moyen pour connaître pas mal de ficelles.
La durée de la phase de diplomatie peut varier entre une minute et une heure. Cette durée est gérée par un système d'horloge et le temps restant est affiché à l'écran. Cette phase peut être interrompue à n'importe quel moment. Vous pouvez modifier cette durée en cours de partie.
L'ordinateur offre la possibilité de jouer jusqu'à deux cents tours, du printemps 1900 à l'automne 1999 ! A n'importe quel moment, vous avez la possibilité de sauver la partie en cours, puis la reprendre quand vous le désirez. Plusieurs parties peuvent être sauvées en même temps.
Une fonction spéciale permet de modifier la position de départ, ce qui permet de simuler toutes les situations possibles et imaginables : l'Europe à la veille de la deuxième guerre mondiale, l'affrontement des deux Super-Grands dans les années 1980...



Le graphisme est superbe, cependant il n'est pas possible de voir la carte dans sa totalité. On se déplace à l'aide des flèches, ce qui permet de « dérouler » la carte. Les symboles des arsenaux se confondent facilement avec ceux des unités. Dans notre essai, nous avons choisi l'option où les sept puissances étaient gérées par l'ordinateur. Au bout de trente tours, l'Allemagne se situait en tête avec huit arsenaux, suivie de l'Italie avec six. L'Autriche-Hongrie et la Turquie étaient au bord de l'effondrement.
Un must pour les amateurs de *Diplo*, et heureux possesseur d'un IBM !.

Attention, au moment où nous rédigeons cet article, ce programme n'est pas disponible en France. Mais nous ne pouvons qu'espérer qu'il le sera très prochainement.

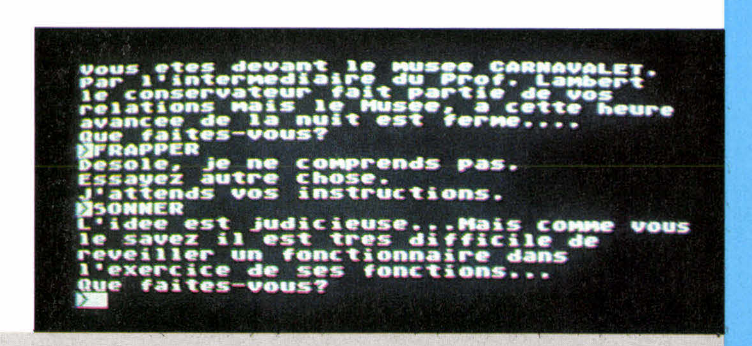
accessibilité : ▶▶▶▶▶ (pour les joueurs de Diplo anglophones !)
durée : illimité, à partir de trois-quarts d'heure
originalité : ▷▷▷▷▷ pour le jeu
▶▶▶▶▶ pour le programme
nous aimons : ▶▶▶▶▶
prix : inconnu

L'ÉNIGME DU TRIANGLE

Atarisoft
disquette pour Atari 800 XL et 130 XE

C'est le premier jeu commercialisé réalisé à partir du programme *Adventure Writer* (édité par Sofitec). C'est dire que l'auteur du programme a eu pour tâche de concevoir le scénario et d'introduire les données sur cet utilitaire de création de jeux d'aventure, mais à aucun moment, n'a eu besoin de faire appel à des connaissances informatiques. Tous les problèmes de langage (Basic, Pascal, Assembleur) et d'espace-mémoire sont balayés.
Le programme réalisé est en mode texte car *Adventure Writer* ne permet pas encore le graphisme. Mais, l'absence d'illustration est compensée par l'abondance et la précision des descriptions. Et le mode d'emploi est accompagné d'une grande carte du nord ouest de la France.
Vous vous appelez Eva de Saint-Preux. Vous êtes une belle jeune femme brune aux yeux bleus (on ne peut pas toujours être un énorme guerrier, n'est-ce pas !) Vous revenez de chez Maxim's au volant de votre voiture, une magnifique *Mercedes SSK*, reine des années folles. Alors que vous vous apprêtez à rentrer la voiture dans le garage, vous apercevez un homme qui sort de votre jardin. L'avenue Foch est calme. L'inconnu saute dans une *Hispano-Suiza* et démarre en trombe. Que faites-vous ?
La poursuite commence (si vous choisissez cette option en tapant « poursuivre » au clavier). On peut bien vous le dire, c'est Fantomas, l'insaisissable bandit créé par Marcel Allain et Pierre Souvestre en 1911. Nous ne sommes pas allés jusqu'au bout de cette immense aventure (les jeux d'aventure en mode texte sont toujours beaucoup plus « copieux » que ceux qui font appel aux graphismes. Question de place sur la disquette). Mais, pour qui aime les années 20 et leurs mystères — et c'est notre cas — l'emprise est immédiate. Le jeu nous a vraiment séduit et son intérêt nous a fait oublié son absence de graphisme.

accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : de plusieurs semaines à plusieurs mois.
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷
prix : 220 F

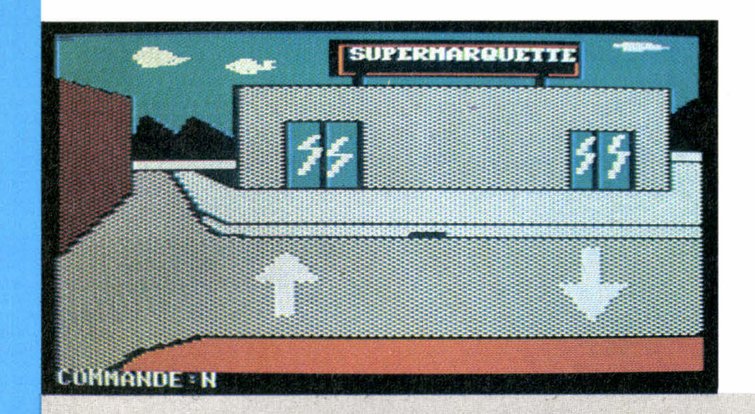


LE CRIME DU PARKING

Froggy Software
disquette pour Apple II, II+, IIe, IIc

C'est le dernier jeu d'aventure réservé aux adultes, édité par Froggy Software et créé par Jean-Louis Lebreton et Fabrice Gille. Vous êtes ici plongé dans une sombre affaire de vol, de drogue et de mœurs.
Odile Conchoux, vendeuse dans un supermarché, a été retrouvée assassinée dans un chariot, dans le plus simple appareil. A vous de jouer les Mannix, Colombo et autres Hercule Poirot. Vous voici transporté dans une petite ville de province, avec sa banque, son petit supermarché, l'immeuble où habitait la victime, votre agence de détective... sans oublier le sympathique clochard qui traîne ses guêtres sur le parking.
Vous devez, sans relâche, cuisiner tous les suspects et fouiller minutieusement les différents lieux afin de recueillir des indices.
Vous dialoguez avec votre micro-ordinateur avec des phrases composées d'un verbe suivi d'un nom d'objet. Les graphismes sont beaux, les caricatures des différents personnages très réussies. Le programme est accompagné d'une excellente notice qui décrit avec minutie les divers lieux et les dix-neuf suspects que vous allez rencontrer.





Le scénario est vraiment prenant et plein de rebondissements.
Méfiez-vous des fausses pistes. Pour réunir tous les indices nécessaires, vous disposez, en plus de vos talents de fin limier, d'une certaine somme d'argent, et bien sûr de tous les objets que vous pourrez collecter au cours de votre enquête.
A chaque moment du jeu, il est possible de savoir où vous êtes dans vos investigations, mais vous ne pouvez obtenir certaines indications avant d'avoir résolu une partie de l'énigme. Vous avez la possibilité de sauvegarder la partie en cours et la reprendre à n'importe quel moment.
Mais, malheureusement, on ne peut jouer qu'une seule fois à ce *Crime*... : l'assassin, la victime et le motif du crime ne sont pas régis par un système de tirage aléatoire, à l'image du *Cluedo*, et restent donc toujours identiques. Pour notre part, il nous a fallu à peine trois heures pour démasquer l'ignoble meurtrier. Dommage, car c'est le seul défaut, mais il est de taille, de ce jeu au demeurant fort agréable.

accessibilité : ▶▶▶▶▷
durée : plusieurs heures
originalité : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷
prix : 195 F

ÉPIDÉMIE

Froggy Software
disquette pour Apple II+, IIe, IIc

« Un virus gratouilleur s'est abattu sur la Terre. Les humains sont victimes d'horribles démangeaisons. Le but du jeu est de trouver un remède contre cette épidémie. Pour cela vous devez visiter quatre planètes complètement loufoques et ramener tous les éléments qui vous permettront de vaincre ce virus ».
Le thème choisi en vaut un autre et l'on pouvait même s'attendre à découvrir une dimension trop rare dans les jeux sur micro-ordinateur, le comique. Ce n'est hélas pas ça du tout. Le temps de chargement inquiète par sa rapidité et laisse penser que la disquette est presque vide. La pratique du jeu ne produit qu'irritation. Quand un joueur lit : « visiter des planètes », il pense immédiatement à : approche de la planète, atterrissage, première « sortie », etc. Ici, les touches flèches dirigent en moins d'une seconde une silhouette de fusée vers l'un des quatre cercles blancs qui « représentent » les planètes. Féerique, le voyage ! La planète réserve-t-elle des surprises ? Oui... d'une certaine manière ! On voit par exemple apparaître un instrument à corde assez hybride, sous l'image duquel figure la question : « quel est le nom de cet instrument ? »...
Apple nous a habitué à de grands jeux. Celui-ci n'a franchement pas dû exiger à ses auteurs plus d'une semaine de travail. Quant à l'analyseur de syntaxe de ce jeu d'aventure embryonnaire, il semble programmé pour répondre « je n'ai pas compris » à l'exclusion de tout autre message. Très dur. A éviter absolument. Et surtout à ne pas confondre avec l'excellent *Epidemics* (*J & S* n° 21).



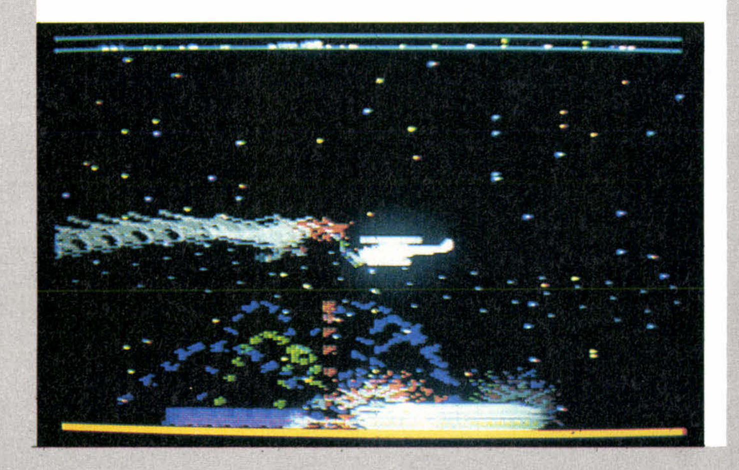
accessibilité : ▶▶▷▷▷
durée : quelques heures à quelques jours
originalité : ▶▷▷▷▷
nous aimons : ▷▷▷▷▷
prix : 350 F

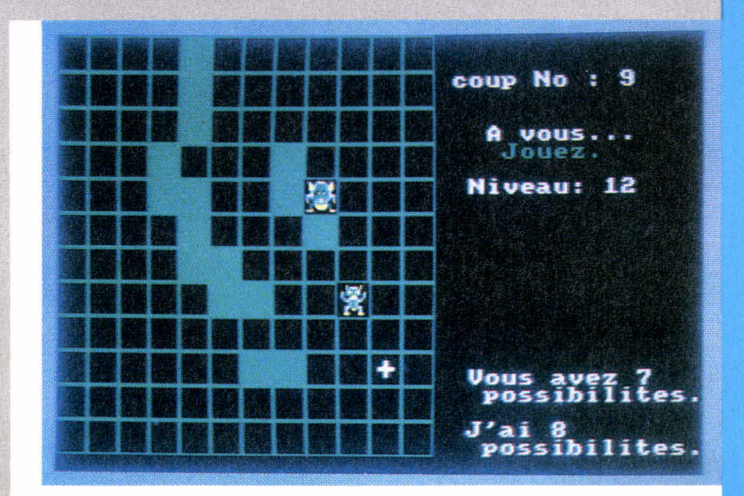
RESCUE RAIDERS

Sir Tech
disquette pour Apple II+, IIc et IIe

C'est le jeu d'arcade de notre sélection... Comment ne pas être intrigué tout d'abord, quand un de ces logiciels présente une règle de dix-huit pages ? Effectivement *Rescue Raiders* n'est pas un jeu d'arcade comme les autres.
Nos lecteurs se rappeleront de *Choplifter (J & S* n° 29). Eh bien, *Rescue*..., c'est *Choplifter* plus un zest de stratégie ! Vous êtes aux commandes d'un hélicoptère que vous pilotez au joystick. Poussez le manche vers le haut, et l'hélicoptère décolle ; poussez le joystick vers la gauche, et l'hélicoptère va vers... la gauche ! Autre détail, un bouton du joystick commande le lacher des bombes, l'autre le tir des mitrailleuses, et les deux à la fois, un missile. Mais passons à la stratégie.
Nous sommes dans un lointain futur, et des individus mal intentionnés ont envoyé un commando chargé de bouleverser le cours de la seconde guerre mondiale. Mais vous êtes là, prêt à réduire à néant ces terroristes.
Pour lutter contre eux, vous disposez d'une grande quantité d'argent (des sacs de dollars !). Que faire avec tout ça ? Acheter un tank (4 sacs) ? Cinq hommes (5 sacs) ? Deux ingénieurs (5 sacs) ? Un camion lance-missiles (3 sacs) ? Une voiture de démolition (3 sacs) ? Un hélicoptère de rechange (20 sacs) ? A vous de gérer convenablement votre budget pour répondre à l'offensive adverse. L'ennemi géré par *Apple* dispose du même armement que vous et répartit son budget à sa guise.
Le tank est de loin le plus résistant des engins. Il détruit quasiment tout sur son passage. Seul un autre tank ou un hélicoptère peut en venir à bout rapidement. Cependant, si vous êtes téméraire, vous pouvez tenter de le détruire avec de simples soldats. Mais attention, vos pertes vont être lourdes !
Les soldats peuvent prendre position dans les bunkers, où ils sont à la fois moins vulnérables et plus dangereux pour l'ennemi. Quand un bunker est occupé par vos hommes, le ballon qui se trouve à son sommet devient une mine volante pour l'hélico adverse. Vous pouvez transporter jusqu'à cinq hommes dans l'hélico et les parachuter n'importe où.
Les ingénieurs effectuent des réparations sur tout matériel endommagé. Les camions lance-missiles détruisent uniquement les hélicoptères adverses à portée de tir.
En bref, chaque unité peut battre une autre, et la plus faible de vos unités peut assurer la victoire. La stratégie c'est savoir quelle unité ? Mais, le temps de réflexion est limité ; le jeu se joue évidemment en temps réel.
Rescue Raiders présente une manière originale de réconcilier jeu d'adresse et jeu de simulation. Bravo !

accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : une demi-heure par partie.
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷
prix : 430 F





ISOLEUR

Sprites
cassette pour Amstrad CPC 464

Le jeu se déroule sur un damier 12 × 12 uniforme. Le programme est votre adversaire. Le but est de bloquer l'unique pion adverse.
Chaque tour de jeu se déroule de la manière suivante : vous déplacez votre pion comme un cavalier aux échecs, vers une case encore libre, puis vous détruisez une case quelconque du terrain. Celle-ci se colore immédiatement et devient inaccessible pour le reste de la partie. Votre adversaire fait de même à son tour.
Lorsque l'un des joueurs, vous ou le programme, doit jouer, et que son pion ne dispose plus d'aucune case accessible, il a perdu.
Vous aurez à choisir un niveau de difficulté variant de 0 à... 255. Bizarre ! Mais, l'essentiel est que le programme joue bien. C'est un adversaire coriace.
On aura évidemment reconnu le principe de l'excellent jeu *Isola (J & S* n°2). Seul le mode de déplacement a été modifié, puisque celui du roi (aux échecs) a été remplacé par celui du cavalier. Pourquoi pas ? En tout cas, un jeu sympathique où il n'est pas facile de vaincre l'ordinateur.

accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : environ un quart d'heure par partie
originalité : ▶▶▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷
prix : 130 F

CARNET D'ADRESSES

- **Amsoft (Amstrad)** 143, Grande-Rue, 92310 Sèvres. Tél. : 626.34.50
- **Atarisoft (Atari)** 9/11, rue Georges Enesco, 94008 Créteil. Tél. : (1) 339.31.61
- **Compagnie d'Informatique Ludique** 62, rue Paul-Doumer, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (3) 061.88.66
- **Ere Informatique** 27, rue de Léningrad, 75008 Paris. Tél. : (1) 387.27.27
- **Free Game Blot** Cedex 205 Crolles, 38190 Brignond. Tél. : (76) 08.18.76
- **Froggy Software** 34, rue Henri-Chevreau, 75020 Paris. Tél. : (1) 358.25.98
- **Micro Applications** 147, avenue Paul-Doumer, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 732.92.54
- **Sir Tech, distribué par Spid** 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris. Tél. : (1) 281.20.02
- **Spectrum HoloByte Inc distribué par Sivea** 31, boulevard des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : (1) 522.70.66
- **Sprites** 23, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois. Tél. : (1) 270.41.92

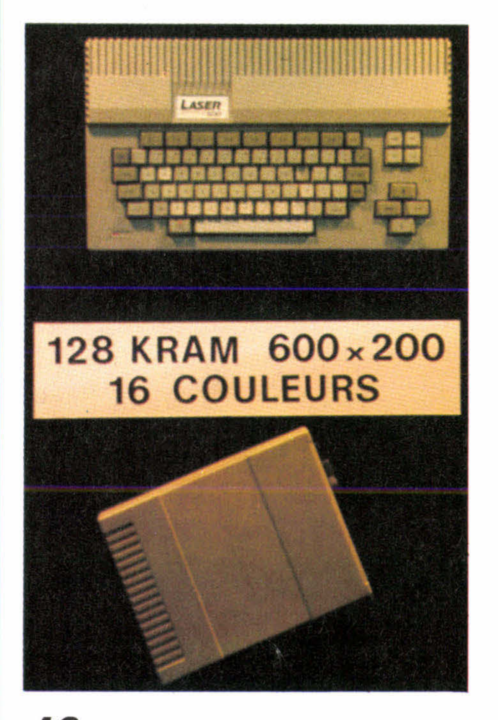
Les prix indiqués ont été relevés au mois de juin dans différentes boutiques spécialisées. Rappelons que les prix des logiciels ne sont pas imposés et peuvent varier dans de larges proportions d'un point de vente à l'autre.

MICRO-TENDANCES

• 85, l'année *Amstrad* !
Amstrad fait souffrir ses concurrents. L'*Amstrad CPC 464* — seul ordinateur à cassettes qui ne connaît pas de problèmes de chargement — déclenche chez les éditeurs de jeux une véritable passion. Son successeur le *CPC 664* (avec lecteur de micro-disquettes) voit tous les regards du public se tourner vers lui. Ce qui n'est pas du goût des revendeurs, qui ont encore des stocks de *CPC 464* à écouler...
• Les prix : la chute se poursuit. Aussi bien chez les « anciens », comme *Atmos*, à 990 F... que chez les nouveau-nés, le *Laser 500*, un 128 K avec lecteur de disquettes pour 2 990 F !
• Éditeurs de logiciels de jeux : la concentration.
Les éditeurs de logiciels souffrent de plus en plus. En Grande-Bretagne, un ou deux par semaine mettent la clé sous le paillasson. En France, avec un an ou deux de retard cela devrait suivre. Mais pour l'instant, comme dans l'édition de livres depuis plusieurs décennies, les éditeurs de logiciels commencent à se présenter au public sous des noms différents. On garde le nom de la société pour les bons jeux, on crée une « nouvelle » maison d'édition pour les moins bons ! Ne vous étonnez donc pas, ces prochains temps, de l'accroissement du nombre des maisons d'éditions de logiciels, c'est fictif. La tendance globale est à la concentration.
• Attendu :
— le *Laser PC/XT*, un compatible *IBM-PC*, avec 128 Ko de mémoire-vive, une définition de 740 × 348 points et un double mode texte : 40 colonnes × 25 lignes ou 80 colonnes × 25. Le clavier mécanique QWERTY comporte 83 touches, dont 10 de fonction. Le lecteur de disquettes est incorporé à l'unité centrale. Son prix : 9 900 F.

LASER 500 : EXTRAORDINAIRE

Surprise chez Vidéo Technologie France (19, rue Luisant, 91310 Montlhéry - Tél. : (6) 901.93.40) avec la présentation du *Laser 500*. Après le *200*, le *310* et surtout le *3000*, compatible *Apple*, voici le *500*. D'excellents rapports qualité/prix, et mémoire/prix — 128 K-octets pour 2 990 F — lecteur de disquettes compris ! Le *Laser 500* est le premier micro-ordinateur avec lecteur de disquettes pour moins de 3 000 F. Un moment historique.
Il ne nous a pas encore été permis de le tester, mais d'ores et déjà sa fiche technique est connue. Un microprocesseur Z 80 (à 3,7 MHz de fréquence), une mémoire morte de 32 K et 128 K à répartir entre l'utilisation et la gestion de l'écran. La résolution graphique la plus fine est de 640 points sur 192 (avec 2 couleurs parmi 16), 320 points sur 192 avec 16 couleurs. Trois autres partitions mémoire d'écran/mémoire-utilisateur offrent une grande souplesse. Il faut savoir que plus vous voulez de finesse à l'écran (pour des dessins) plus vous mobilisez de mémoire vive et inversement. Le son est à une voix sur six octaves, avec haut-parleur incorporé et sortie-son téléviseur. Le clavier est composé de 74 touches mécaniques, dont huit de fonction. L'éditeur de texte est plein écran. Il est compatible avec le *Laser 310* et surtout avec les disquettes de programmes passant sur *Apple* utilisant le système d'exploitation CP/M. Parmi les extensions figurent un module contrôleur de disquettes 5 1/4 pouces et un lecteur au format *Apple*.
Sortie prévue en septembre.



BOULEVERSEMENTS CHEZ APPLE

Steve Jobs, co-fondateur d'Apple, vient d'être viré... Pardon ! « affecté à la création de nouveaux produits » par l'homme qu'il avait lui-même imposé, John Sculley. Jean Calmon devient directeur général d'Apple France, en remplacement de Jean-Louis Gassée, qui est promu vice-président responsable du développement des produits Apple.

ENFIN... LE TO9

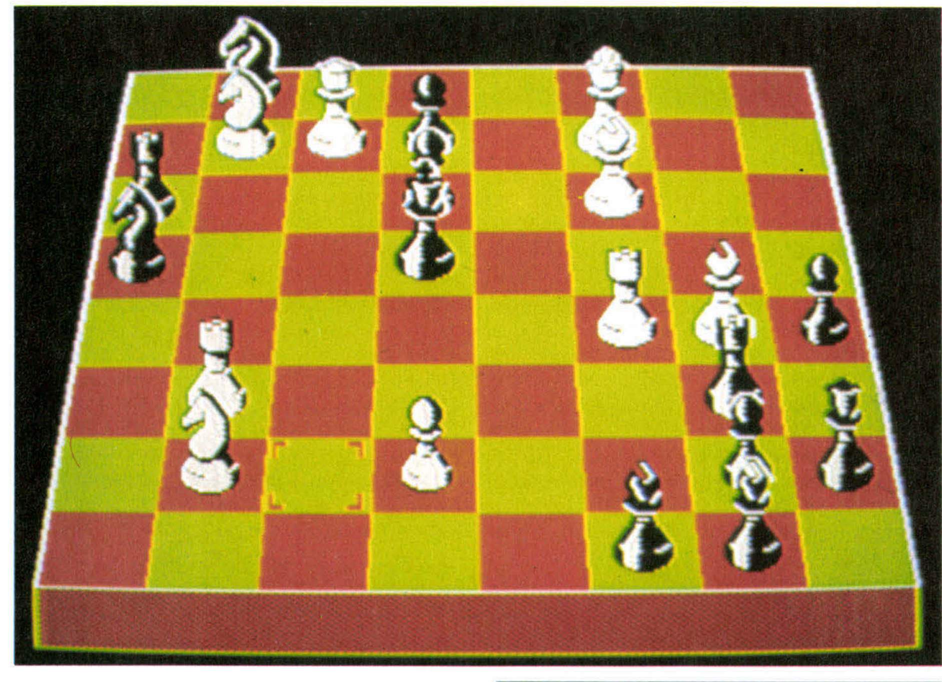
Le *Thomson TO9* a fait une brève apparition au Spécial Sicob. Il était juste là pour mettre un terme aux rumeurs qui faisaient état de doutes sur son existence. Les journalistes ont pu le «voir », ... mais c'est tout. Aucune réponse n'a été fournie aux nombreuses questions qu'il suscitait. Ce qui a déclenché un joli tollé chez les représentants de la presse... Les « développeurs » de logiciels (c'est-à-dire les éditeurs), mieux servis que les journalistes, avaient eu droit, un jour plus tôt, à une présentation détaillée.
Nous savons donc qu'il serait disponible fin septembre à un prix public compris entre 8 000 et 10 000 F ; qu'il est compatible avec le *TO7-70*. Il ressemble à un *IBM-PC*, dispose de 192 K-octets de mémoire vive, 32 K-octets de mémoire morte (Basic). La définition de l'écran atteint 640 × 240 points et il est possible d'afficher simultanément 16 couleurs choisies parmi 4 096.
Le *TO9* est donc essentiellement une machine professionnelle et, sauf indication contraire, courant septembre, il y a peu de chance qu'elle s'adresse aux passionnés de jeux... comme nous.

ORIC... DERNIÈRE MINUTE

Depuis le dépôt de bilan d'Oric Products en Grande-Bretagne, les sociétés A.S.N. France et S.P.I.D.-Euréka pratiquent la guerre des prix et des communiqués. De son côté, A.S.N. affirme qu'en fait de rachat *« ceux qui disent avoir repris Oric n'ont racheté en fait que des éléments de l'actif liquidés aux enchères »*. C'est-à-dire le stock d'*Atmos* encore disponible. De l'autre, S.P.I.D.-Euréka contre-attaque en affirmant qu'*« A.S.N. n'a plus aucun rapport avec Oric »* et que des poursuites seront engagées. Ça barde !
Sur le champ de bataille des prix, les amateurs de micros comptent les points et peuvent se frotter les mains. Voici les prix actuellement pratiqués par les deux marques :
• chez S.P.I.D. :
— l'unité centrale *Atmos* 48 Ko : 990 F ;
— l'unité centrale *Atmos* 48 Ko + moniteur couleur + magnétocassettes : 3 490 F.
• chez A.S.N. :
— l'unité centrale *Atmos* 48 Ko : 890 F ;
— l'imprimante pour *Atmos* : 890 F ;
— la carte-mère d'*Atmos* : 165 F.
(S.P.I.D., 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris, tél. : (1) 281.20.02. A.S.N., Z.I. La Haye Griselle, 94470 Boissy-Saint-Léger, tél. : (1) 599.14.50 et à Marseille, (91) 94.15.92.)

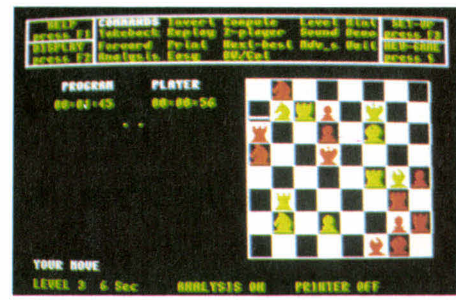
PROTECTION DU LOGICIEL

Le projet de loi sur la protection du logiciel fait l'objet, à l'heure où nous mettons sous presse, de nombreuses navettes, entre l'Assemblée Nationale et le Sénat. Un seul élément juridique a reçu l'assentiment des deux Chambres : « SEULE LA COPIE DE SÉCURITÉ EST AUTORISÉE... » Tout le monde peut immédiatement en conclure — mais ce n'est pas dit — qu'il est interdit de faire la copie d'une disquette ou d'une cassette et de la donner à un ou plusieurs copains. Les « copieurs » (à titre gratuit) s'arrêteront-ils pour autant de copier ? On peut en douter. Quant aux « pirates », qui eux, revendent des copies en grand nombre, après duplication leurs jours semblent comptés. Les parlementaires sont en train de débattre pour savoir à quelle sauce on les mangera. A suivre.



QL CHESS

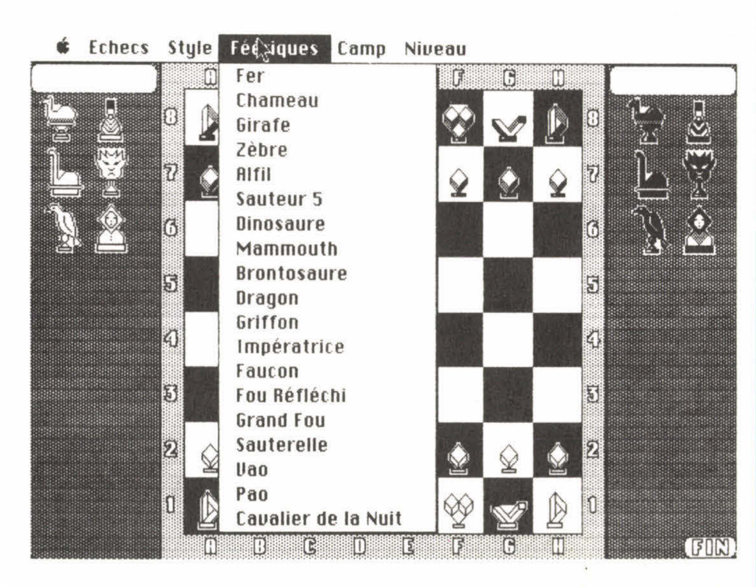
Nous sommes en train d'effectuer des tests pour le situer parmi les autres grands logiciels d'échecs. Il semble d'ores et déjà parmi les tout meilleurs. Avant d'en dire davantage, nous ne pouvons résister à vous montrer la qualité du graphisme atteint par le *QL Sinclair*. Remarquable.



ROBOT ET MICRO

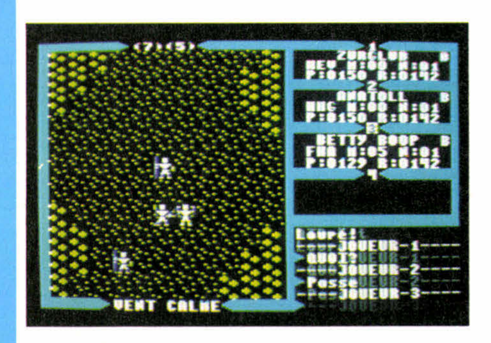
A la suite de notre article sur les robots (voir *J & S* n° 31), vous avez été nombreux à nous demander s'il était possible d'équiper un micro-ordinateur d'entrées-sorties analogiques, par exemple, pour « piloter » à partir d'un programme en Basic, n'importe quel automatisme. Oui, c'est possible ! Outre les cartes déjà mentionnées dans notre article, vous trouverez auprès de la société KAP (9, rue Jules-Richard, 75012 Paris. Tél. : (1) 533.86.23), directement ou par correspondance, tout le matériel nécessaire pour les micro-ordinateurs suivants : Apple, Canon X-07, Commodore 64, Epson HX-20, Oric-Atmos, MO5, ZX 81, Spectrum, TO7, TO7-70, IBM-PC, Amstrad CPC464 et MSX.

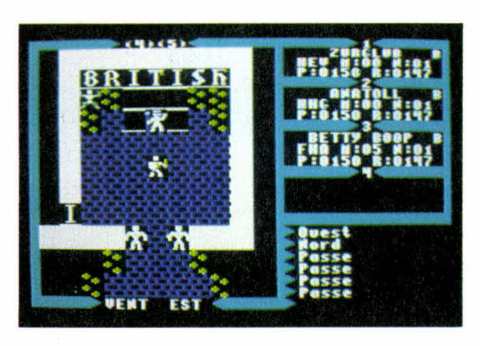
ÉCHECS FÉERIQUES POUR MACINTOSH



Les « échecs féeriques » connaissent de temps à autre un regain d'intérêt. Ici, vous ne jouerez certes pas sur huit plateaux superposés ou sur un échiquier sphérique, mais vous pourrez dessiner les pièces naissant de votre imagination et leur attribuer les caractéristiques de déplacement de votre choix... Le programme *Le cavalier de la nuit* de Pierre Berloquin, se présente sous forme de disquette pour *Macintosh*.

Éditions A.C.I. 38, avenue Hoche, 75008 Paris. Tél. : (1) 359.89.55. Prix : 690 F.



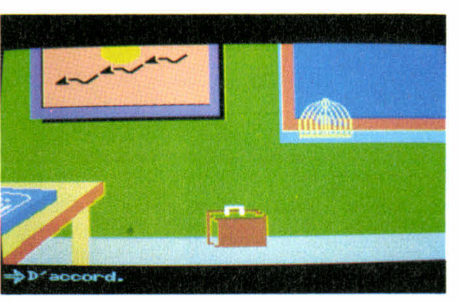


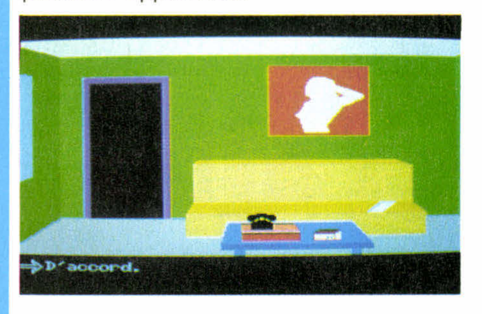
ULTIMA

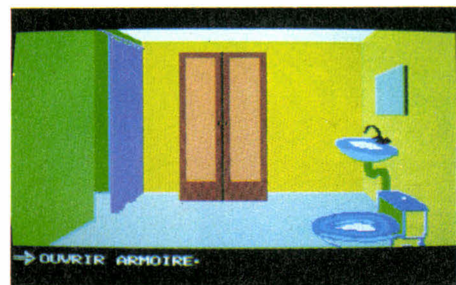
Ultima III en français (Ediciel), sur disquette pour *Apple II+, IIe et IIc.* Nous nous sommes replongés avec ravissement dans le plus beau des jeux de rôle pour *Apple, Ultima III - Exodus* (*J & S* n° 29). En plus du livre du joueur (mode d'emploi), prennent place dans le coffret de jeu, une carte en couleurs de la région à explorer et des livres de magie, le « grimoire des runes d'ambre » et « l'ancienne lithurgie de la vérité ». Toujours un vilain graphisme, mais absolument irrésistible !

INTÉRIEUR - suite !

Le jeu réalisé par Sprites ne comporte pas qu'une pièce (comme il est dit dans *J & S* n° 33). Il ne s'agit pourtant pas d'un univers immense, puisqu'il représente un appartement. Nous avons mis un certain temps pour trouver l'ordre de déplacement. Il faut dire qu'il n'est pas commun, c'est « passer porte » !
Le jeu est encore plus passionnant qu'en première approche...

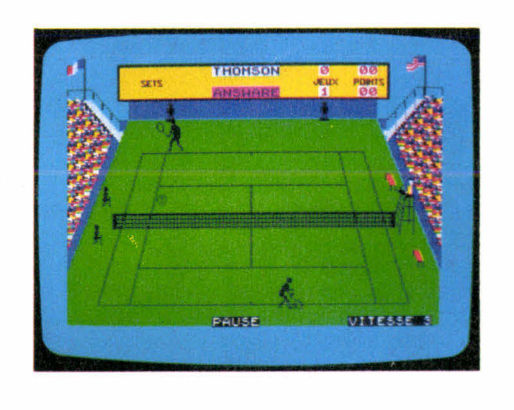






JEU, SET...

Super Tennis, édité par Answare, pour *TO7, TO7-70 et MO5.* Encore un jeu d'action de bonne qualité... Il nous a même « emballé ». Dans ce *Super Tennis* « parlant », on retrouve tous les coups pratiqués au tennis : amortis, lobs, passing-shots, sont au rendez-vous. Se joue à deux ou contre l'ordinateur. 195 F.



POUR PDG...

Business, pour *PC-1500* + 4K ou *PC-1500 A* est un programme de simulation d'entreprise pour les passionnés de gestion. Il vous incombe de définir l'environnement économique (inflation, coût de la main-d'œuvre, taille du marché), puis d'y insérer votre entreprise, en fixant prix de vente, stock, remboursement des emprunts, etc. De tour en tour, le programme calcule votre bilan. Le mode « manuel » vous permet d'intervenir de tour en tour. Le mode « automatique » vous permet seulement de faire évoluer rapidement votre entreprise sur une longue période. A la limite du jeu. Édité par Logi' stick (Centre d'affaires Paris-Nord, Le Bonaparte, 93153 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (1) 865.44.55. 130 F.

NOUVELLE ADRESSE

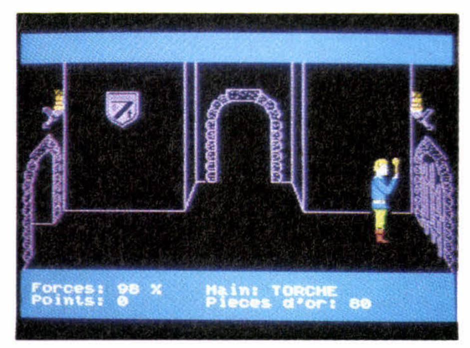
L'Agence pour la Protection des Programmes — Centre d'Expertise de logiciels, qui aide les jeunes auteurs à protéger leurs créations et qui publie *Expertises des systèmes d'information,* (mensuel du Droit de l'informatique), a changé d'adresse. Pour tous renseignements : A.P.P., 119, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (1) 203.03.03.

FORMATION A LA MICRO

Le ministère de la Jeunesse et des Sports vient de lancer le programme « Passeport pour le futur ». Il touche de nombreux domaines de pointe (audiovisuels notamment) et aussi l'informatique. Des Billets d'Informatique Populaire (BIP) permettent à tout un chacun de se former, pour pas trop cher, à la micro (400 à 700 F par stage). Pour tous renseignements contactez la Direction départementale jeunesse et sports de votre département ou téléphonez au (1) 359.01.69.

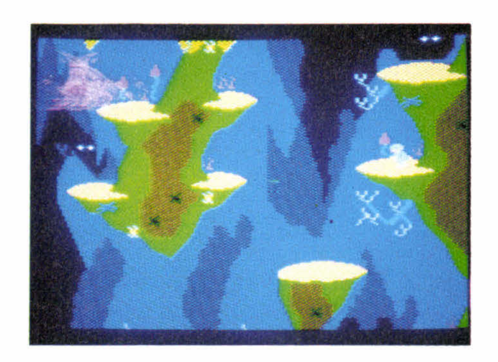
MSX, UNE NOUVELLE REVUE

Saluons comme il se doit la naissance d'une nouvelle revue, *Standard MSX.* Il s'agit d'un bimestriel, vendu en kiosque au prix de 28 F, qui s'adresse à ceux qui ont opté pour le célèbre standard japonais. Le numéro 1 passe en revue tous les programmes disponibles pour ces micro-ordinateurs.



POUR MO5

Aigle d'or, édité chez Loriciels, de Louis-Marie Roques est désormais disponible sur *MO5 Thomson.* Le graphisme y gagne largement par rapport à *Oric 1.* Pour ce grand et beau jeu d'aventure, les ordres d'action du personnage se présentent toujours sous forme de lettres (A pour s'accroupir, B pour boire, S pour sauter) et des valeurs numériques désignent les objets tenus en main (0, rien : 1, torche ; 2, crucifix, etc.).

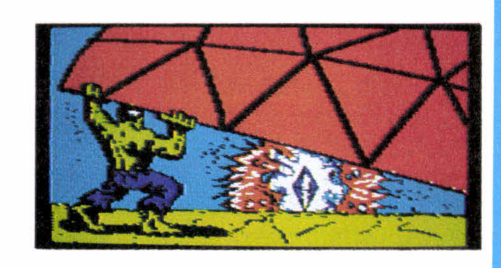


COLLECTION TROMPEUSE

« Roland a été laissé en rade sur Terre par le Maître du Mal. Les cristaux qui alimentaient son vaisseau ont été éparpillés. Vous devez guider Roland au fil des âges de la Terre et retrouver ces cristaux qui lui permettront de rentrer chez lui ». Voilà un texte de présentation qui ne laisse aucun doute. Il s'agit d'un jeu d'aventure. Eh, eh... c'est raté ! C'est aujourd'hui le déguisement de certains jeux d'adresse. Il en va de même pour toute la série des *Roland* de la collection Amsoft. Pour plus de précaution, demandez à votre revendeur habituel de charger le jeu. Quoi qu'il en soit, la mention « jeu d'adresse » pourrait au moins figurer sur la cassette, sinon sur la boîte !

HULK - suite de suite !

Dans le cadre de la grande saga contemporaine qui consiste à vous passer une photo de *Hulk* dans chaque numéro (nous nous sommes bien fait prendre au jeu), eh bien, sachez qu'il est possible de « soulever les domes » comme en témoigne notre cliché. A bientôt !



FEUILLETÉS POUR VOUS

• Livres pour Amstrad CPC464.
La société Micro Application vient d'éditer six ouvrages qui ne manqueront pas de faire « fondre » les possesseurs d'Amstrad :
— *Trucs et Astuces, Programmes Basic,* qui contiennent des utilitaires et des programmes d'accès aux différentes fonctions de la machine.
— *Le Basic au bout des doigts, Amstrad ! Ouvre-toi* qui est un ouvrage d'initiation ;
— *Jeux d'aventure, comment les programmer*, qui fournit tous les trucs pour faire fonctionner un jeu d'aventure classique (avec 17 pages de listing à la fin de l'ouvrage) ;
— *La bible du programmeur de l'Amstrad,* qui est un ouvrage destiné aux programmeurs et développeurs de logiciels (en aucun cas aux débutants).
Pour un débutant, *Le Basic au bout des doigts* et *Amstrad ! ouvre-toi* nous paraissent les meilleurs. *Trucs et astuces* s'adresse à celui qui a déjà son micro depuis au moins six mois. (Et qui s'est bien sûr initié au Basic !). Micro Application, 147, avenue Paul-Doumer, 92500 Rueil. Tél. : (1) 732.92.54.

• *Jeux de robotique en Basic,* aux éditions Eyrolles, par Pierre Stumm. Une véritable initiation à la robotique, avec des programmes en Basic, réalisé sur *IBM-PC,* mais très standard. Excellent !

• *Macintosh, quels logiciels ?* éditions Micro-systèmes par Pierre Courbier. L'auteur passe en revue tous les grands programmes qui tournent sur le « Mac ».

• *Créez vos jeux d'aventure - Méthodes et idées,* éditions Eyrolles, par J.-M. Pézeret. La référence micro de l'auteur sont le *MO5* et le *TO7* de Thomson. Nombreux listings et surtout beaucoup de méthodes. Excellent.

• *Basic plus - 80 routines sur Commodore 64*, éditions P.S.I., par Michel Martin. Graphismes, utilisation des sprites, du générateur de son. Le tout revu et amélioré par le Basic plus du *C64.* Beaucoup de listings courts. Très bon même pour les débutants.

• *L'ordinateur pour apprendre*, éditions Hachette Informatique, collection Accès, par Susan Curran et Ray Curnow. Une initiation complète et surtout très pragmatique à l'univers de la micro.

• *Introduction à la micro-informatique,* éditions Hachette Informatique, collection Accès, par Peter Lafferty. Vous ne connaissez rien à la micro ? OK, l'auteur prend tout à zéro !...

• Guide Magnard du tout logiciel
Répertorier 3 000 logiciels, dont 1 600 de jeux, voilà un travail titanesque. Nous avons apprécié le découpage de la rubrique jeux, qui distingue bien les jeux d'aventure des jeux de rôle et l'index par nom, micro, éditeur et distributeur. Un travail certes non encore exhaustif, mais déjà très bien documenté. Patrice Magnard, 122, bd St-Germain, 75006 Paris. Tél. : (1) 326.39.52. 149 F.



LA BANDE À RICO

Inspecteur à la brigade des stupéfiants, vous êtes chargé de démanteler un réseau de dangereux trafiquants... La schnouff est dans une caisse en provenance de Taiwan. Son numéro dans l'entrepôt où elle est stockée pour l'instant vous conduira au fameux Rico... Mais ses hommes sont là... Arriverez-vous à coincer la bande à Rico, en communiquant le numéro ?...

joueur : en solitaire contre le programme ;

matériel : un micro-ordinateur disposant de 7 K-octets de mémoire vive ;

but du jeu : aller dans l'entrepôt et y lire le numéro inscrit sur la caisse qui contient la schnouff. Si vous y parvenez, il faudra vous rendre à la cabine téléphonique la plus proche, et transmettre le bon code. N'hésitez pas à insister au téléphone... si personne ne répond.

préparation au jeu :
tapez le listing du programme (et après avoir apporté les éventuelles modifications liées à votre micro, — voir adaptation et table des équivalences), puis RUN pour lancer le programme. L'affichage doit être analogue à celui de la photo de la page ci-contre. Votre personnage est représenté par une étoile, et défini par des coordonnées en X et Y. Les caisses de l'entrepôt sont symbolisées par le signe #, et celle qui contient l'opium par $. Les hommes de la bande à Rico figurent sous forme de + et le téléphone par un T.

le jeu :

- votre personnage a deux modes d'action : se déplacer et pousser des caisses stockées dans l'entrepôt.

a. se déplacer : possédant un gilet pare-balles, votre personnage est moins mobile que vos adversaires : il ne peut se déplacer que vers le haut (code 1), le bas (code 3), à droite (code 2) et à gauche (code 4) ; et ce, sur une distance de 1 ou 2 cases. Il peut sauter au-dessus d'une caisse isolée, mais en aucun cas, se déplacer en diagonale.

b. pousser des caisses : votre personnage peut déplacer des caisses dans les quatre directions précitées, sur une case de distance. Il peut pousser une ou deux caisses à la fois. Tout objet ou adversaire qui se trouve sur la deuxième ou troisième case à partir du personnage et dans la direction de la poussée est écrasé ! Une manière comme une autre de vous débarrasser de quelques-uns de vos adversaires.
Ce déplacement de caisses vous permet aussi de modifier le terrain, et par conséquent d'empêcher vos adversaires de vous atteindre...

- adversaires : ils peuvent se déplacer dans huit directions ; mais ne peuvent pas pousser les caisses ou sauter au-dessus d'elles. Ils sont cependant redoutables. Munis de couteaux, ils vous font perdre un point de vie quand vous restez au contact de l'un d'eux à la suite de votre déplacement... Attention, vous ne possédez que 10 points de vie... C'est bien peu !
Ils sont dotés d'une certaine « intelligence », faible certes, mais suffisante pour vous poursuivre, sortir des impasses, et venir vous trucider...

- caisse d'opium : vous obtiendrez le code inscrit sur la caisse en entrant dans l'une des huit cases qui l'avoisinent. Mais ceci seulement à la suite d'un déplacement normal, et non à la suite d'une « poussée » de caisse. Une fois en possession du code, vous devez vous rendre au téléphone.

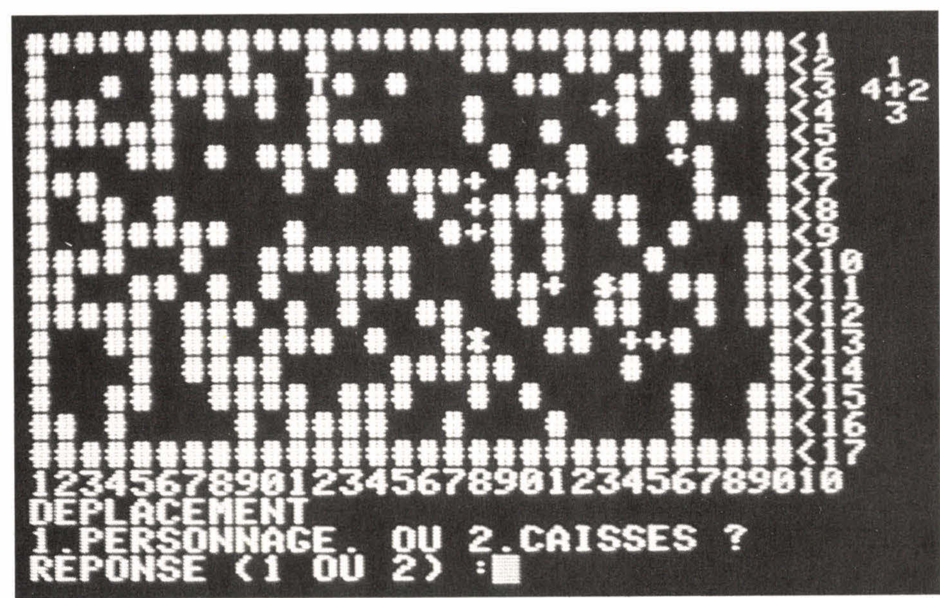
- téléphone : ici, également vous devez l'aborder à la suite d'un déplacement (comme pour la caisse de drogue). La procédure d'appel est alors immédiatement mise en œuvre. Un « dring ! » significatif s'affichera (à vous de le rendre sonore). Vous avez une chance sur deux que votre interlocuteur (la Brigade des stupéfiants) soit au bout du fil. Si il y a personne au bout du fil, il faudra appeler à nouveau. Mais n'oubliez pas, vous êtes toujours poursuivi,... vous verrez, comme c'est pratique de rappeler dans ce cas-là !...
Si vous avez oublié le code, ou l'avez mal noté, vous pourrez à nouveau vous rendre près de la caisse. Mais, il ne faut pas rêver, vous serez sûrement déjà mort !

programmation :
le listing a été programmé sur *Apple II* (en raison de la rapidité de programmation et des nombreux utilitaires qu'offre ce micro). Il passe directement sur la gamme *Apple, Laser 3000* et les compatibles *Apple* (*Banana, Lemon* et autres fruits). Pour les autres micros, il faut modifier quelques mots de Basic. Mais quoi qu'il en soit, il faut disposer de 7 K-octets de mémoire vive !

- GET A$: cette instruction, rencontrée pour la première fois en ligne 70 correspond à un arrêt du programme. Celui-ci reprend son cours lorsque le joueur

Si votre micro-ordinateur permet la redéfinition des caractères, vous pouvez améliorer la représentation de votre programme, comme nous l'avons fait ici, sur Oric.





Votre personnage (*) tente d'atteindre la caisse de schnouff ($) sur laquelle figure le code qui permettra de faire inculper la bande à Rico. Mais parmi les caisses (#) de l'entrepôt, les malfrats vous guettent (+). Dès que vous aurez le code, foncez vers le téléphone (T)...

enfonce une touche quelconque. Regardez la table des équivalences. Vous vous en sortirez le plus souvent par un A$=INKEY$ ou un KEY$.

• HTAB et VTAB : ces deux instructions permettent d'afficher des lettres ou des chiffres en un point précis de l'écran, déterminé par le croisement d'une colonne X et d'une rangée Y. Si vous devez afficher un A en position X=12 et Y=15, vous tapez HTAB 12 : VTAB 15. Regardez la table des équivalences, vous trouverez la vôtre : PRINT AT X,Y ; LOCATE X,Y (sur *Amstrad*), etc.

• HOME : cette instruction Applesoft demande l'effaçage de l'écran. L'équivalent le plus fréquent est CLS (abréviation de « Clear screen »).

Toutes les autres instructions sont compatibles avec votre micro-ordinateur.

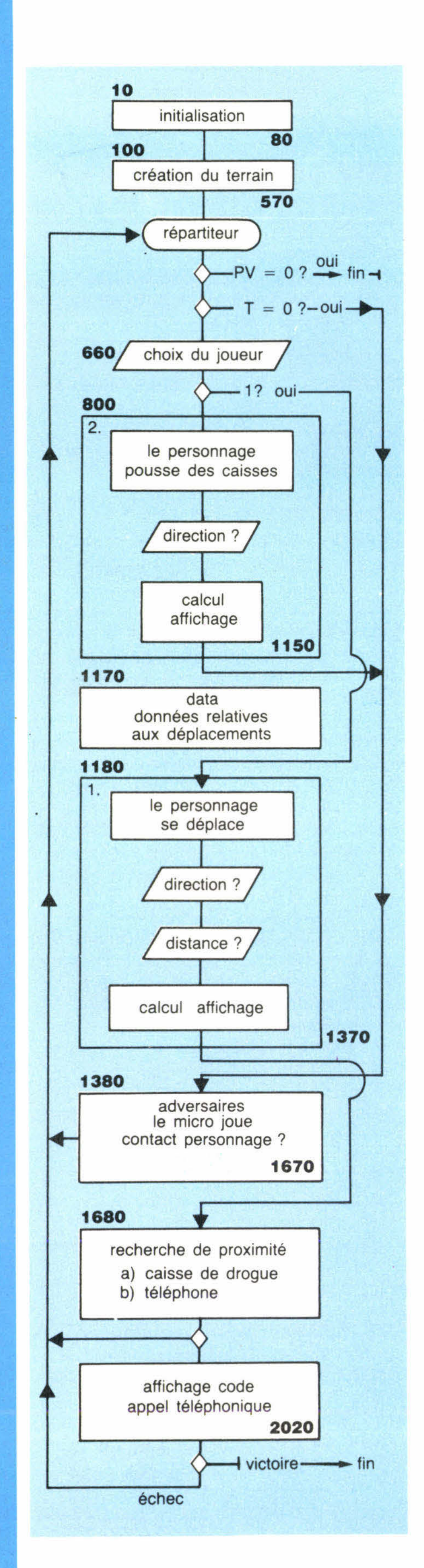
Instructions	Équivalents	Micro-ordinateurs
HOME	CLS	1, 3, 4, 5, 7, 8, 12, 13, 15
	GRAPHICS 0	2
	CLEAR	6
	CALL CLEAR	14
	PRINT CHR$(159)	17
GET A$	A$ = INKEY$	1, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16
	A$ = KEY$	10
	GETC A$	5
	PAUSE x	2 (donner à x la valeur voulue).
	CALL KEY$	14
HTAB X ; VTAB Y	CURSOR X : CURSOR Y	17
	LOCATE X,Y	18, 20
	PRINT AT X,Y	3, 13
	POSITION X,Y	2
	CURSOR (X,Y)	8, 19
	PRINT @ X,Y	9
	CURSOR X,Y	11, 16

1 : Alice, MC10 ; 2. Atari ; 3 : Atmos ; 4 : Commodore 64 et Vic 20 ; 5 : DAI ; 6 : Dragon ; 7 : Electron ; 8 : Hector ; 9 : Laser 200 et 300 ; 10 : Lynx ; 11 : Oric 1 ; 12 : ZX 81 ; 13 : ZX Spectrum ; 14 : TI 99/4A ; 15 : TO 7, MO5 ; 16 : Yeno, Sega ; 17 : VG 5000 ; 18 : MSX ; 19 : DAI ; 20 : Thomson.

Table d'équivalence des micros.

LISTE DES VARIABLES

• **A** et **B** : prennent les valeurs − 1, 0 et + 1. Permettent de tester les valeurs des cases voisines de celles du joueur ou des différents adversaires.
• **A$** : variable d'arrêt du programme en attente de l'appui d'une touche.
• **A(** : lire « A de », est le plus souvent rencontré sous la forme A(X,Y) et indique la valeur d'une case de coordonnées X et Y. Peut prendre les valeurs 0 = case vide ; 1 = obstacle ; 2 = votre personnage ; 3 = personnage adverse ; 4 = la caisse de drogue ; 5 = le téléphone.
• **AL, AL$, CH, CD$ et DC$** : relatifs à la création du code indiqué sur la caisse de drogue.
• **C1** et **C2** : tirages aléatoires permettant de mettre le téléphone sur le terrain.
• **CX** et **CY** : sauvegardent temporairement les valeurs de X et Y de la position du joueur. Permettent (en lignes 1570 et 1580) de situer le joueur par rapport à chacun de ses adversaires.
• **D1$** et **D2$** : les chaînes de caractères « dring ! » et espace équivalent !
• **DG** : tirage aléatoire entre 0 et 4 (exclu) permettant de savoir si quelqu'un est au bout du fil (non si DG est inférieur à 3).
• **DI** : direction choisie par le joueur (1, 2, 3 ou 4).
• **DP** : direction de la « poussée » sur les caisses (1 à 4).
• **DT** : variable de boucle.
• **DX** et **DY** : signe de la soustraction « position du pion du joueur moins position du pion adverse, en X et en Y ».
• **DZ** : variable de boucle.
• **I** : variable de boucle.
• **J** : variable de boucle.
• **K** : variable de boucle.
• **NA** : nombre d'adversaires. En supprimant la ligne 300 et le REM de la ligne 290, vous pourrez choisir le nombre de vos adversaires.
• **P** : variable « drapeau » prenant les valeurs 0 ou 1. Si P = 1, votre personnage est touché et perd un point de vie.
• **PV** : points de vie (10 au départ ou plus si vous voulez, en ligne 90).
• **Q** : distance à laquelle se déplace votre pion (dans le jeu 1 ou 2).
• **R** : variable d'aiguillage entre les deux comportements du joueur. Si R = 1, il se déplace, si R = 2, il pousse sur les caisses.
• **RG** : variable de boucle.
• **T** : variable de boucle pour la numérotation du bas du plateau.
• **TK** : variable « drapeau » à 1 ou 0 pour savoir si le code de la caisse de drogue a ou non été lu.
• **X, X1, Y et Y1 et Y2** : positions horizontale et verticale des pions.
• **Z** : associe une valeur 1 ou 0 à la variable A(X,Y), lors de la création du terrain.



Organigramme

```
10  REM -----<TRAFFIC D'OP>----
20  PRINT "* = VOUS !"
30  PRINT "+ = BANDE A RICO"
40  PRINT "# = CAISSES"
50  PRINT "$ = CAISSE D'OPIUM"
60  PRINT "T = TELEPHONE"
70  GET A$: REM VOIR.TAB.EQUIV.
80  DIM A(30,17): HOME : REM  EFF
     ACE ECRAN
90 PV = 10: REM  POINTS.DE.VIE
100  REM ------<TERRAIN>-------
110  FOR Y = 1 TO 17
120  HTAB 31: VTAB Y: PRINT "<"Y
130  NEXT Y: REM Y = 0
140  FOR Y = 1 TO 17
150  FOR X = 1 TO 30
160  IF X = 1 OR Y = 1 OR X = 30 OR
      Y = 17 THEN Z = 1: GOTO 190
170 Z =  INT ( RND (1) + .4)
180  IF Z = 0 THEN  HTAB X: VTAB
      Y: PRINT " ";:A(X,Y) = 0
190  IF Z = 1 THEN  HTAB X: VTAB
      Y: PRINT "#";:A(X,Y) = 1
200  NEXT X: PRINT : NEXT Y
210  FOR X = 0 TO 2
220  FOR T = 1 TO 10
230  VTAB 18: HTAB X * 10 + T
240  IF T = 10 THEN  PRINT "0";
250  PRINT T
260  NEXT T: NEXT X
270  REM ---<MISE.EN.PLACE>---
280  GOSUB 730
290  REM INPUT "NOMBRE D'ADVERSAI
      RES :";NA
300 NA = 9
310  IF NA > 9 THEN 290
320  FOR I = 1 TO NA
330 X =  INT ( RND (1) * 10) + 17

340 Y =  INT ( RND (1) * 12) + 3
350  IF A(X,Y) <  > 0 THEN 330
360 A(X,Y) = 3
370  HTAB X: VTAB Y: PRINT "+"
380  NEXT I
390  GOSUB 730
400  VTAB 20: PRINT "PLACEZ VOTRE
      PERSONNAGE"
410  VTAB 21: INPUT "X=";X
420  VTAB 22: INPUT "Y=";Y
430  IF A(X,Y) <  > 0 THEN  VTAB
      22: PRINT "NON": GOTO 400
440 A(X,Y) = 2: REM  PERSO
450  HTAB X: VTAB Y: PRINT "*"
460 CX = X:CY = Y
470 X =  INT ( RND (1) * 5) + 20
480 Y =  INT ( RND (1) * 6) + 7
490  IF A(X,Y) <  > 0 THEN 470
500 A(X,Y) = 4: HTAB X: VTAB Y: PRINT
     "$"
510  HTAB 35: VTAB 2: PRINT "1"
520  HTAB 34: VTAB 3: PRINT "4+2"

530  HTAB 35: VTAB 4: PRINT "3"
540 C1 =  INT ( RND (1) * 25) + 2

550 C2 =  INT ( RND (1) * 5) + 2
560 A(C1,C2) = 5
570  HTAB C1: VTAB C2: PRINT "T"
580  GOSUB 730
590  REM ===<<REPARTITEUR>>===
600  IF PV <  = 0 THEN  VTAB 21: PRINT
      "VOUS ETES MORT": END
610  IF T = 0 THEN 1380
620  VTAB 19
630  PRINT "DEPLACEMENT
      "
640  PRINT "1.PERSONNAGE. OU 2.CA
      ISSES ?"
650  INPUT "REPONSE (1 OU 2) :";R

660  GOSUB 730
670  IF R = 1 OR R = 2 THEN 700
680  GOSUB 730
690  GOTO 660
700  IF R = 1 THEN  GOTO 1180
710  IF R = 2 THEN  GOTO 810
720  GOTO 590
730  REM ---<COUP.D'EPONGE>---
740  FOR RG = 19 TO 22
750  VTAB RG: HTAB 1
760  PRINT "
                 ": REM 31ESPACES!
770  NEXT RG
780  VTAB 19
790  RETURN
800  REM ----<POUSSEE>-----
810  GOSUB 730
820  FOR Y = 4 TO 14: FOR X = 4 TO
      27
830  IF A(X,Y) = 2 THEN 860
840  NEXT X: NEXT Y
850  HTAB 1: VTAB 19: PRINT "IMPO
      SSIBLE": GET A$: GOTO 590
860  VTAB 20: INPUT "DIRECTION->"
      ;DP
870  REM  DP=DIREC.POUSSEE
880  IF DP < 1 OR DP > 4 THEN 860

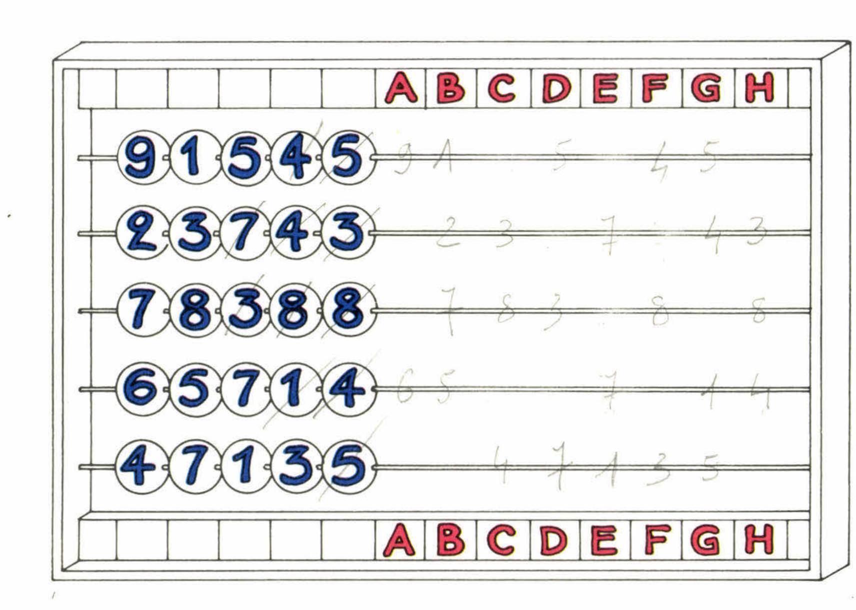
890  IF DP = 1 AND A(X,Y - 1) = 0
      THEN 940
900  IF DP = 2 AND A(X + 1,Y) = 0
      THEN 940
```

```
910  IF DP = 3 AND A(X,Y + 1) = 0
      THEN 940
920  IF DP = 4 AND A(X - 1,Y) = 0
      THEN 940
930  GOTO 950
940  VTAB 19: PRINT "VOUS POUSSEZ
      DU VIDE !";: GET A$: GOTO 5
     90
950  IF DP = 1 THEN A = 0:B =  -
     1: GOTO 990
960  IF DP = 2 THEN A = 1:B = 0: GOTO
     990
970  IF DP = 3 THEN A = 0:B = 1: GOTO
     990
980  IF DP = 4 THEN A =  - 1:B =
     0
990  FOR Z = 3 TO 1 STEP  - 1
1000 X1 = X + (Z * A):Y1 = Y + (Z
      * B)
1010 A(X1,Y1) = A(X + ((Z - 1) *
     A),Y + ((Z - 1) * B))
1020 A(X,Y) = A(X1,Y1)
1030  GOSUB 1080
1040  NEXT Z
1050 A(X1,Y1) = 2: HTAB X1: VTAB
     Y1: PRINT "*"
1060  GOTO 1380
1070  REM ----------------------
1080  IF A(X1,Y1) = 0 THEN  HTAB
     X1: VTAB Y1: PRINT " ": GOTO
     1130
1090  IF A(X1,Y1) = 1 THEN  HTAB
     X1: VTAB Y1: PRINT "#": GOTO
     1130
1100  IF A(X1,Y1) = 2 THEN  HTAB
     X1: VTAB Y1: PRINT "*": GOTO
     1130
1110  IF A(X1,Y1) = 3 THEN  HTAB
     X1: VTAB Y1: PRINT "+": GOTO
     1130
1120  IF A(X1,Y1) = 4 THEN  HTAB
     X1: VTAB Y1: PRINT "$"
1130  IF A(X1,Y1) = 5 THEN  HTAB
     X1: VTAB Y1: PRINT "T"
1140 A(X,Y) = 0: HTAB X: VTAB Y: PRINT
     " "
1150  RETURN
1160  REM =====<DATA>==========
1170  DATA  0,-1,1,0,0,1,-1,0,-1,
     1,-1,-1,1,1,1,-1
1180  REM ======<DEP.PERSO>====
1190  GOSUB 730
1200  INPUT "DIRECTION >";DI
1210  VTAB 20: INPUT "DISTANCE >"
     ;Q
1220  IF Q < 1 OR Q > 2 THEN 1210
1230  IF DI < 1 OR DI > 4 THEN 12
     00
1240  FOR Y = 2 TO 16: FOR X = 2 TO
     29
1250  IF A(X,Y) = 2 THEN 1270
1260  NEXT X: NEXT Y
1270  RESTORE
1280  FOR DT = 1 TO DI STEP 1
1290  READ A,B
1300  NEXT DT
1310  IF A(X + (A * Q),Y + (B * Q
     )) <  > 0 THEN 1200
1320  HTAB X: VTAB Y: PRINT " ":A
     (X,Y) = 0
1330 X = X + (A * Q):Y = Y + (B *
     Q):A(X,Y) = 2
1340  HTAB X: VTAB Y: PRINT "*"
1350 CX = X:CY = Y
1360 T = 0
1370  GOTO 1680
1380  REM ===<ADVERSAIRES>====
1390  GOSUB 730
1400  FOR Y = 2 TO 16: FOR X = 2 TO
     29
1410 P = 0
1420  IF A(X,Y) = 3 THEN 1450
1430  NEXT X: NEXT Y
1440  GOTO 1660
1450  REM .1 RECH.ADV
1460  FOR J =  - 1 TO 1 STEP 1
1470  FOR K =  - 1 TO 1 STEP 1
1480  IF A(X + K,Y + J) = 2 THEN
     P = 1
1490  NEXT K
1500  NEXT J
1510  IF P = 1 THEN PV = PV - 1
1520  VTAB 19: PRINT "PV="PV" "
1530 DX =  SGN (CX - X)
1540 DY =  SGN (CY - Y)
1550  IF A(X + DX,Y + DY) = 0 THEN
     1620
1560  RESTORE
1570  FOR DZ = 1 TO 8: READ A,B
1580  IF A(X + A,Y + B) = 0 THEN
     DX = A:DY = B: GOTO 1620
1590  IF DZ = 8 THEN 1610
1600  NEXT DZ
1610 DX = 0:DY = 0
1620 A(X,Y) = 0: HTAB X: VTAB Y: PRINT
     " "
1630 X = X + DX:Y = Y + DY:A(X,Y)
      = 3
1640  HTAB X: VTAB Y: PRINT "+"
1650  GOTO 1430
1660  IF Q = 2 THEN Q = 0: GOTO 1
     380
1670 T = 1: GOTO 590
1680  REM ---RECH.CAISSE----
1690  FOR Y2 =  - 1 TO 1 STEP 1
1700  FOR X2 =  - 1 TO 1 STEP 1
1710  IF A(X + X2,Y + Y2) = 4 THEN
     1760
1720  IF A(X + X2,Y + Y2) = 5 THEN
     1850
1730  NEXT X2: NEXT Y2
1740  GOSUB 730
1750  GOTO 590
1760 AL =  INT ( RND (1) * 26) +
     1
1770 AL$ =  CHR$ (AL + 64)
1780 CH =  INT ( RND (1) * 999) +
     1
1790  IF TK = 1 THEN 1830
1800  VTAB 19: PRINT "VOUS LISEZ
     '"AL$;CH"' SUR LA CAISSE":TK
      = 1
1810 CD$ = AL$ +  STR$ (CH)
1820  VTAB 20: PRINT "ALLEZ VITE
     TELEPHONER !": GET A$: GET A
     $
1830  GOSUB 730
1840  GOTO 590
1850  VTAB 21: PRINT "VOUS TELEPH
     ONEZ "
1860 D1$ = "DRING !":D2$ = "DR
     ,"

1870 DG =  INT ( RND (1) * 6) + 1

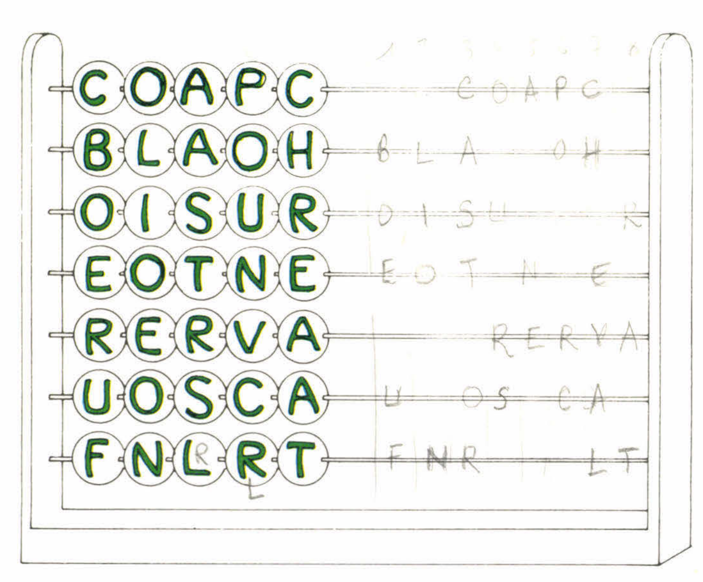
1880  FOR J = 1 TO 10
1890  FOR I = 1 TO DG
1900  VTAB 22: PRINT D1$
1910  GOSUB 730
1920  VTAB 22: PRINT D2$
1930  GOSUB 730: GOSUB 730
1940  NEXT I
1950  VTAB 22: PRINT "
                  "
1960  NEXT J
1970  IF DG <  = 3 THEN  VTAB 22:
      PRINT "PERSONNE !";: GET A$
     : GOTO 1380
1980  VTAB 19: PRINT "- ALLO ! OU
     I, DONNEZ LE CODE"
1990  VTAB 20: INPUT "- ";DC$
2000  IF DC$ = CD$ THEN  PRINT "-
      BRAVO, C'EST LE CODE QUI NO
     US MANQUAIT. VOUS AVEZ REUSS
     I": END
2010  VTAB 21: PRINT "- C'EST FAU
     X !":TK = 0: GET A$
2020  GOTO 590
2030  REM  MICHEL BRASSINNE
```

ROULEZ BOULIER...



AVEC LES CHIFFRES

Constituez huit colonnes (A à H) en faisant coulisser les boules, de manière que la somme des chiffres inscrits sur les boules d'une même colonne soit égale à 15. Les colonnes peuvent comporter de deux à cinq boules.



AVEC LES LETTRES

Faites coulisser les boules sur ce boulier, de manière que l'on puisse lire verticalement le nom de huit animaux. Les boules d'une même ligne ne doivent pas forcément rester groupées.

AVEC LES COULEURS

Formez une colonne verticale de cinq boules d'une même couleur, en déplaçant moins de dix boules.

solutions page 114

CASSE_TETE

DES BULLES DANS LE DONJON

Des héros, une aventure. Bande dessinée et jeu de rôle ont finalement la même recette. Vos lectures peuvent ainsi se révéler une inépuisable source d'idées pour vos propres scénarios de jeu... si vous savez faire les bons choix.

"Surgit un monstre volant avec le visage de Xzar ...
- Mon visage, on dirait que ... Ahhh !
- Jan-no, il t'a jeté un sort!
- S'il utilise ses pouvoirs magiques, c'est qu'il me craint ou plutôt qu'il craint mon épée ..." (1)

Dialogue de jeu de rôle ? Non bulle, pardon, phylactère, de Bande Dessinée. Pourtant nos aventuriers de donjons s'y croiraient.

Est-ce bien étonnant ? La BD, comme le jeu de rôle, propose un voyage dans l'imaginaire, une aventure dont on va, si "ça marche", s'identifier au héros. De là, à le "jouer" il n'y a bien sûr qu'un pas . Et ce qui est plutôt surprenant, c'est que ce pas entre BD et jeux de rôle n'ait pas encore été franchi plus souvent !

Des BD inspirées de jeux de rôle ? On n'en est encore qu'à de très rares expériences.

Pour l'instant, elles se limitent à certaines revues anglo-saxonnes spécialisées qui proposent de courtes séries dont les thèmes sont directement empruntés aux JdR. Ainsi, dans la revue américaine *the Dragon,* les aventures d'un Troll nommé Wormy, et surtout une série très proche du style de la "rubrique à Brac" de Gotlib où un docte joueur vous explique par exemple pourquoi il ne faut jamais tremper un dragon dans l'eau, ou discute avec sa compagne de la dernière mode en matière de robe de magicien.

En Angleterre, *White Dwarf* publie depuis un certain temps les aventures d'un énorme (sic) barbare à p'tite tête, Thrud the Barbarian. Ce dernier a fini par devenir un personnage utilisé dans *D & D,* dont on trouve même la figurine dans les magasins spécialisés.

Citons tout de même, "chez nous", l'expérience tentée il y a deux ans à la Convention de la librairie le Cercle à Orgeval. Deux dessinateurs illustraient au fur et à mesure "en BD", l'aventure que vivaient les joueurs de la table voisine. Une telle initiative connut un réel succès : la BD attirait les visiteurs et les aidait à comprendre ce jeu étrange qui se déroulait sous leurs yeux...!

(1) *Sorcelleries*, de Wallace Wood, Neptune — BDiffusion.



J.-C. Rodriguez

LA BD CAMÉRA : Orgeval 83, le film d'une partie de jeu de rôle tourné en bande dessinée.

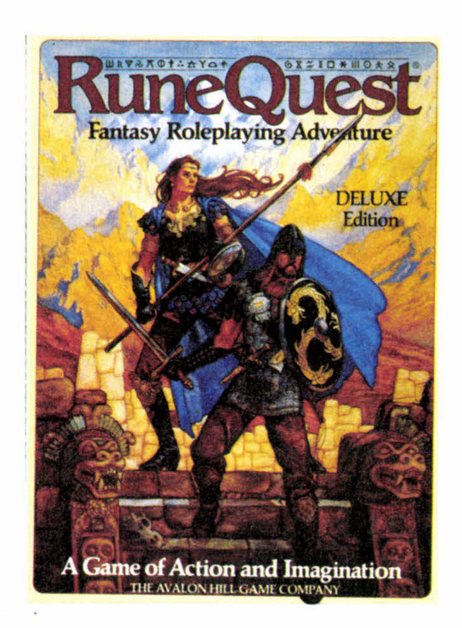


ELFQUEST : d'abord la BD, ensuite le jeu. Après avoir lu l'aventure, voudrez-vous la rejouer ?

Toutefois, la relation inverse, de la BD au jeu de rôle, apparaît beaucoup plus féconde. Tout d'abord avec l'édition de jeux directement inspirés d'une BD.

Le meilleur exemple est certainement le jeu *Elfquest* de la firme Chaosium, tiré de la BD du même nom (*Elfquest* - édité en France par Goupil). Créée et éditée par un couple d'Américains, Wendi (qui dessine) et Richard (qui scénarise) Pini, cette BD fut la première à proposer, comme héros uniques de l'histoire, des Elfes qui ressemblent à s'y méprendre à ceux que l'on rencontre à tout bout de forêt enchantée dans nombre de jeux de rôle. L'histoire retrace, dans un monde où traînent tout de même quelques humains bien préhistoriques, la quête d'une tribu d'Elfes de la forêt à la recherche de ses propres origines. Cette quête les amènera à découvrir l'existence de "hauts elfes", puissants et désabusés, qui tenteront d'entraver leurs recherches...

Le jeu lui-même est excellent. Et pour cause! Les règles sont celles, encore plus peaufinées, qui ont servi de base à *L'Appel de Cthulhu* et qui ont fait le succès de *Runequest.* La présentation est très originale. Disposant d'un matériau idéal, les points de règles sont directement illustrés de scènes correspondantes tirées de la BD. Mais, cette quête des Elfes est une unique histoire, et c'est au niveau des scénarios que le bât blesse. Et qu'apparaît une situation paradoxale. D'une part, il est bien évi-



dent que le jeu ne présentera un intérêt particulier que lorsque les joueurs auront lu la BD. Dès lors, imprégnés de l'histoire, ils pourront jouer à fond le rôle des personnages qu'ils incarnent. Avec par exemple, leur conviction initiale de faire partie de la seule tribu d'elfes de l'univers et leur ignorance totale du monde qui les entoure. Mais d'autre part, comment jouer longtemps un scénario dont on connait à l'avance la conclusion ? Pour préserver l'intérêt du jeu, le M.J. devra donc s'éloigner de la quête décrite dans l'histoire. Mais où va-t-il alors trouver la matière de ses scénarios ? Ni dans le jeu, ni dans la BD! Voici donc notre M.J. devant une bien cruelle alternative. Ne s'adresser qu'à des joueurs ignorant l'histoire et passer son temps à influer sur le comportement des personnages pour qu'ils restent sur les "rails" de la BD ? Ou réinventer l'histoire avec un cheminement, voire un dénouement différent ? Dans l'un ou l'autre cas, notre M.J. va bientôt se demander si cette histoire toute faite lui simplifie finalement tellement la vie !

Les "Super-héros" ne connaissent pas ce genre de problèmes. Car les aventures des *Superman, Batman* et les autres *Spiderman,* vedettes des *comics* américains se comptent par milliers. Et doués de pouvoirs aussi variés que saugrenus et bardés de gadgets délirants, ces personnages se prêtent beaucoup plus facilement au jeu de rôle. Les joueurs qui les incarneront se verront confier une mission simple : combattre le mal! Sous toutes ses formes : cataclysmes, extra-terrestres vindicatifs, savants fous et surtout, l'ennemi héréditaire du Super Héros... le Super Méchant! Mais finalement, ces jeux de rôle se révèleront parmi les plus stratégiques! Car si les scénarios sont d'une simplicité extrême, toute la finesse du joueur devra s'appliquer avant et pendant les combats lorsqu'il va s'attacher à optimiser l'utilisation de ses dix pouvoirs et de ses quinze armes secrètes. Et il faut faire vite. La survie de l'Humanité n'attend pas!

Dans ce domaine, les BD offrent des scénarios courts, à multiples rebondissements, très faciles à adapter. De leur côté, les jeux insistent tous sur la personnalité du personnage, ses phobies, ses manies, ses faiblesses cachées. Le joueur entrera d'autant plus facilement dans sa peau. Les meilleurs exemples en sont deux jeux récents : *Golden Heroes,* cohérent et très riche, et *Marvel Super-Heroes,* plus simple à assimiler, mais qui demande donc une plus large part d'improvisation.

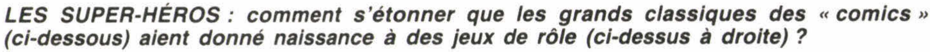
Mais plus qu'une source de jeux, la BD se révélera d'abord une mine inépuisable, ou presque, de scénarios. Car si "faire jouer" directement une BD présente bien des inconvénients, nous l'avons vu avec *Elfquest,* une aventure précise peut vous fournir tous les éléments d'un bon "module". Avec un minimum de précautions, bien sûr. Voici quelques conseils.

- **Ne choisissez pas, a priori, la BD.** Si vous ne pratiquez que des jeux à thème médiéval-fantastique, vous ne tirerez évidemment rien de bon d'une histoire de S.F., même si vous l'avez trouvée géniale. Lisez donc d'abord le plus possible d'albums se rapprochant au maximum du style de vos jeux préférés. Nous avons établi, en fin d'article une liste de BD classées par thème. Si vous n'en possédez pas, ou peu, commencez à en emprunter à des amis ou à une bibliothèque, ou même feuilletez-en dans les magasins qui vous le permettent. N'achetez que celles qui vous inspirent le plus. Mais attention : ne vous livrez pas à ce stade à des jugements hâtifs.

Une histoire que vous trouverez bien niaise peut très bien contenir une idée intéressante pour un scénario. Prenez des notes, au cours de vos lectures. Mais surtout, interdisez-vous de vous replonger dans vos albums le jour où vous avez prévu de rédiger votre scénario. Au petit matin, vous serez toujours perdu dans les belles histoires ... et vous n'aurez pas écrit une ligne!

- **Gardez votre liberté.** Utilisez la BD comme trame de scénarios. Mais n'essayez pas de faire coller tous les moindres détails. Vous devrez ainsi souvent inventer la raison pour laquelle les personnages vont s'engager dans l'aventure. Le héros




LES SUPER-HÉROS : comment s'étonner que les grands classiques des « comics » (ci-dessous) aient donné naissance à des jeux de rôle (ci-dessus à droite) ?



de BD est "naturellement" dans l'histoire. Il doit bien obéir à son scénariste! Mais vous, M.J., vous aurez à chaque fois à motiver les joueurs. Ce n'est pas toujours facile!

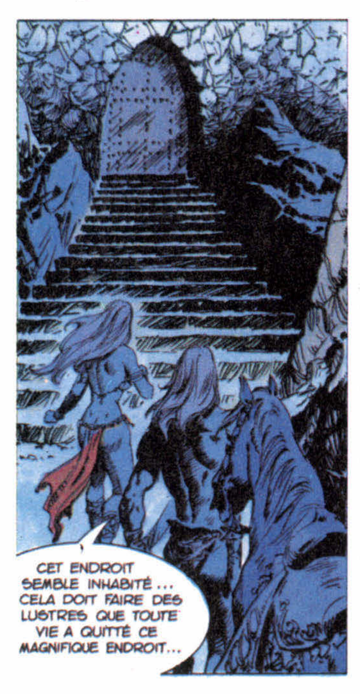
- **Pensez aux figurants.** Les héros de BD ont beaucoup de chance. En général assez au moins pour réussir à chaque aventure. Les personnages de JDR, eux, sont assujettis à leurs caractéristiques et leurs résultats de lancers de dés. Lorsque vous créez les caractéristiques des figurants, les PNJ (personnages non-joueurs) que les personnages seront amenés à rencontrer pendant leur aventure, veillez à ne pas en faire des adversaires invincibles, mortels presque à tout coup. Vous pouvez diminuer leur nombre, leur efficacité ou leur armement ... Pensez qu'ils doivent aussi jouer un rôle positif. Notamment celui de fournir aux personnages des informations nécessaires à la poursuite de leur quête. Donnez-leur l'occasion de réapparaître si les personnages s'enlisent pour n'avoir pas su leur poser les bonnes questions à la première rencontre. Pensez que les PNJ peuvent même remettre les aventuriers dans le droit chemin à leur insu.

Prenons un exemple. *Taar le Rebelle* est le type même de l'histoire simple, facilement adaptable à un scénario médiéval-fantastique. Dans un passage du premier album de la série, Taar et la fille du roi Uist-le-Sage sont entrés dans une forêt pour échapper à une troupe de cavaliers. A la nuit tombante, ils arrivent devant un château apparemment inhabité. Téméraire, Taar décide d'y pénétrer. Evidemment, il a raison et il va connaître là un épisode capital de son histoire.

Mais dans une partie de JDR, qui vous dit que les aventuriers, soucieux de ne pas perdre leurs derniers points de vie dans ce qui leur semble un piège, ne préféreront pas passer leur chemin ? Dans ce cas, il suffira au MJ d'exagérer le danger représenté par les cavaliers. Il les fera plus rapides et plus menaçants. D'un danger potentiel, le château va devenir, dans l'esprit des joueurs, LE refuge providentiel.



TAAR LE REBELLE : le décor idéal pour un scénario médiéval-fantastique. Mais encore faut-il savoir y guider les joueurs-personnages.





- **De l'ambiance!**

Les joueurs entreront plus facilement dans l'aventure s'ils connaissent déjà les héros dont ils devront jouer le rôle. En revanche, évitez de choisir une histoire que tout le monde a lue et relue cent fois ! En tout cas, n'hésitez pas à construire votre scénario en empruntant des idées à des sources différentes. Ne négligez pas les "détails". Ne les considérez pas comme des "faits insignifiants", mais comme des "accessoires", secondaires certes, pour l'intrigue, mais aussi indispensables pour l'ambiance. N'oubliez jamais que savoir créer cette ambiance reste la première qualité d'un M.J.

Choisissez de préférence une histoire linéaire, qui ne s'égare pas dans des digressions, culs-de-sac, flash-back et autres évocations "parasites". Ne craignez pas la simplicité. Les personnages créeront eux-mêmes les fausses pistes!

- **Une banque d'images**

Une BD est avant tout une succession d'images. Montrer un dessin extrait de l'album dont vous avez tiré votre scénario peut vous épargner de fastidueuses descriptions. Mais les meilleures histoires ne sont pas toujours les mieux illustrées! N'hésitez pas à puiser vos décors à des sources différentes. Une série de S.F. comme les *Naufragés du Temps* regorge de situations qui peuvent par exemple s'adapter à un scénario médiéval-fantastique. Citons cette extraordinaire cité lacustre, qui abrite dans ses soubassements une incroyable société de mendiants et de brigands.

Même, et surtout, quand vous n'êtes pas en train de plancher sur un scénario, n'oubliez jamais de noter au hasard de vos lectures les illustrations qui pourront vous être utiles ultérieurement. Faites-en des photocopies. Vous vous constituerez ainsi une véritable banque de références visuelles : paysages, bâtiments, pièges, tenues vestimentaires, personnages ...



LES NAUFRAGÉS DU TEMPS : dans « La mort sinueuse », les héros découvrent une incroyable cité lacustre. Un décor de S.F. tout prêt pour une aventure... médiévale-fantastique !

• **Un détail peut devenir une idée maîtresse**
Si vous le "sentez" bien, ne jetez pas aux orties un événement secondaire sous prétexte qu'il n'a pas "marché" dans un scénario. Reprenons l'exemple précédent. Votre aventure se déroulait sur cette cité lacustre. Mais vous aviez prévu quelques rebondissements parmi les parias qui se terraient dans ses fondations. Or, pendant la partie, les joueurs ne s'y sont même pas aventurés! Ils n'ont pas visité cette cour des miracles qui aurait dû représenter un épisode pittoresque de votre histoire. Vous vous sentez frustré. Passez outre votre déception. Faites-vous confiance. Ce n'est pas l'idée qui était mauvaise, c'était son utilisation.
Reprenez l'album d'où vous l'aviez tirée. Relisez le passage concerné. Etudiez-le en détail. Regardez les figurants à l'arrière-plan. Essayez de leur inventer un passé, des motivations. Bref, inventez-leur une histoire . De "décor", ils peuvent devenir les acteurs principaux d'une aventure. C'est peut-être ainsi que naîtra votre prochain scénario...

• **Quelle BD ?**
Voici une sélection de titres qui vous seront utiles pour créer vos scénarios. Certains sont surtout intéressants pour l'histoire elle-même et vous fourniront des trames de scénarios. D'autres se révèlent plutôt d'abondantes sources de "détails". Rappelons encore une fois que le même album peut remplir les deux rôles.
La Chute de Brek Zarith, de la série Thorgal, propose une aventure que vous pourrez retenir. Le héros et ses amis sont à la recherche du Trésor des Vikings. Et un piège très astucieux les attend ! Rien ne vous empêche d'autre part de ne garder que l'idée de ce piège ou encore la description de la fantastique succession de cavernes aux mille dangers que Thorgal doit explorer par la suite.
La plupart des titres que nous vous proposons sont des séries dont l'avantage est de proposer, album après album, des aventures renouvelées se déroulant dans un même cadre. Nous les avons classés par genre, étant bien entendu qu'un scénario de S.F. peut se dérouler sur une planète de type médiéval-fantastique et que, dans le domaine du rêve, les frontières sont bien floues ...

A VOUS DE CHOISIR !

Médiéval-fantastique :
— Thorgal, de Rosinski et Van hamme, (Lombard)
— La quête de l'oiseau du temps, de Le Tendre et Loisel (Dargaud)
— Les écluses du ciel, de Rodolphe et Rouge (Glenat)
— Le mercenaire, de Segrelles (Glenat)
— Taar le rebelle, de Brocal, Remohi et Moliterni (Dargaud)
— Brunelle et Colin, de Convard (Glenat)
— Sortilège du bois des brumes, de Bourgeon (Casterman)
— Les aventures d'Aleph Tau, de Jodorowsky et Arno, Humanoïdes Associés)
— Percevan, de Fauche, Leturgie et Luguy (Glenat)
— Aria, de Weyland (Lombard)
— Chroniques du temps de la vallée des Ghlomes, de Godard et Ribeira (Dargaud)
— Les aventures d'Aleph Tau, de Jodorowsky et Arno, (Humanoïdes Associés)
— Orn Cœur de chien, de Cothias et Taffin, (Dargaud)
— Elfquest, la fantastique quête des elfes, de Wendi et Richard Pini, (Goupil)
— Den, de Richard Corben (Humanoïdes Associés)

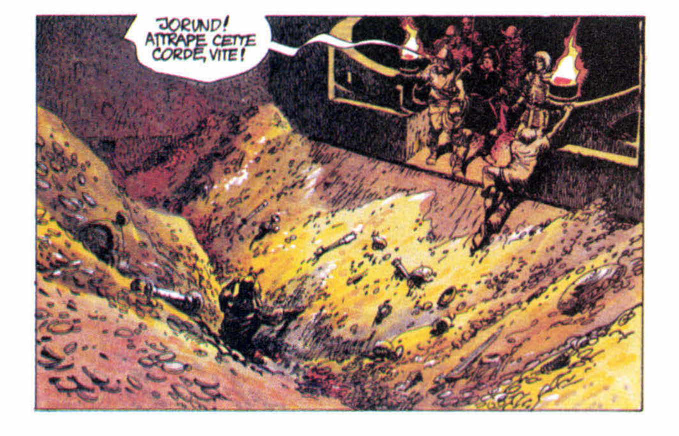
Science-fiction :
— Valérian, de Christin et Mézières, (Dargaud)
— Le vagabond des Limbes, de Godard et Ribeira (Dargaud)
— Les naufragés du temps, de Forest et Gillon (Humanoïdes Associés)
— Hans, de Rosinsky et Duchâteau (Lombard)
— Storm, de Don Lawrence (Glénat)
— Trigan, de Don Lawrence (Glenat)
— Tärhn, de Dufosse (Glenat)
— Yann le migrateur, de Genin et Lacroix (Glenat)
— L'incal, de Jodorowsky et Moëbius (Humanoïdes Associés)
— Luc Orient, de Greg et Paape (Lombard)
— Exterminateur 17, de Bilal (Dargaud)
— Mémoire d'outre-espace, de Bilal (Dargaud)
— Le marchand d'idées, de Berthet et Cossu (Glenat)
— La terre creuse, de Schuiten (Humanoïdes Associés)
— Le dieu vivant, de Comes (Casterman)

Univers post-atomique :
— Jeremiah, de Hermann (Hachette)
— La terre de la bombe, de Durand et Ramaïoli (Glenat)
— Simon du fleuve, de Auclair (Lombard)
— Marseil, de Crespin (Humanoïdes Associés)
— Hybrides, de Séraphine (Temps Futurs)

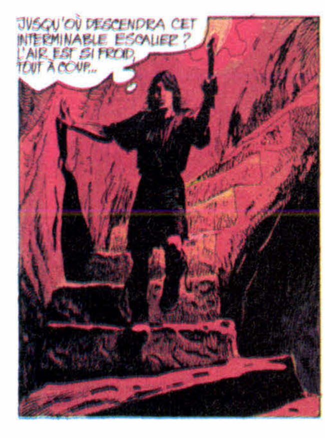
Enquêtes, mythes et fantastique :
— Blake et Mortimer, de Jacobs (Lombard)
— Adèle blanc sec, de Tardi (Casterman)
— V. Billetdoux, de Winninger (Glenat)
— Le bol maudit, de Bilal (Futuropolis)
— Les 8 jours du diable, de Convard (Lombard)

Super-Héros :
— Strange
— Titan

Fabrice Cayla et Didier Guiserix



LA CHUTE DE BREKZARITH : un piège diabolique que vous pourrez toujours glisser dans un de vos scénarios...



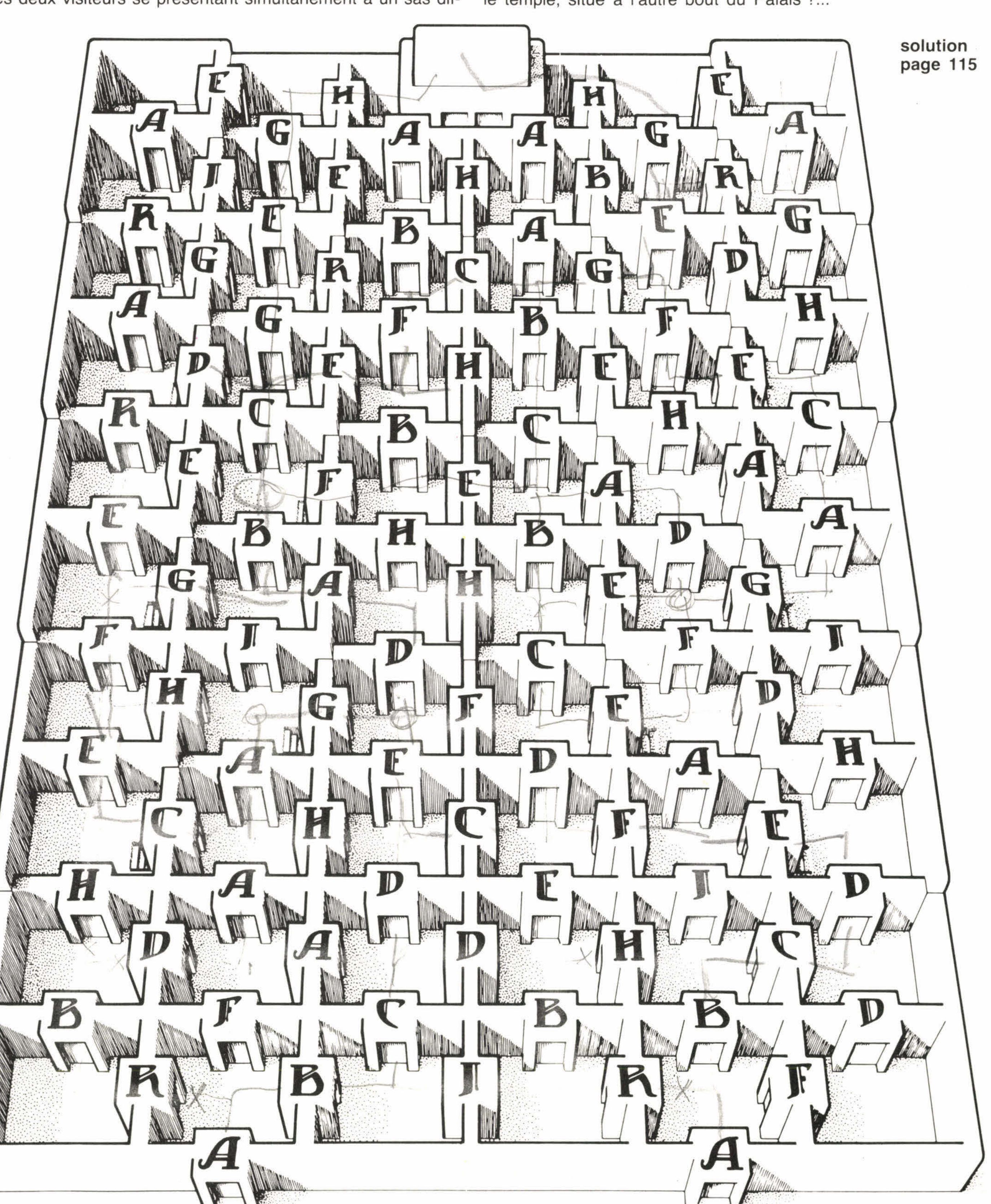


... ou le cadre d'une aventure complète : mais vos joueurs-personnages se sortiront-ils aussi bien que Thorgal de ce dédale de cavernes ?

LE PALAIS A DEUX TÊTES

Voici le plan du Palais à deux têtes, qui est placé, comme chacun le sait, sous le signe de la dualité. On ne peut y pénétrer qu'à deux, et que par des voies différentes. Pour passer d'une salle à une autre, on doit traverser un sas : celui-ci ne s'ouvre que si les deux visiteurs se présentant simultanément à un sas différent, mais comportant le même symbole. La porte se referme après le passage, mais on peut, bien entendu, y repasser plus tard, dans les mêmes conditions.
Saurez-vous trouver les deux pistes nécessaires pour atteindre le temple, situé à l'autre bout du Palais ?...

solution page 115



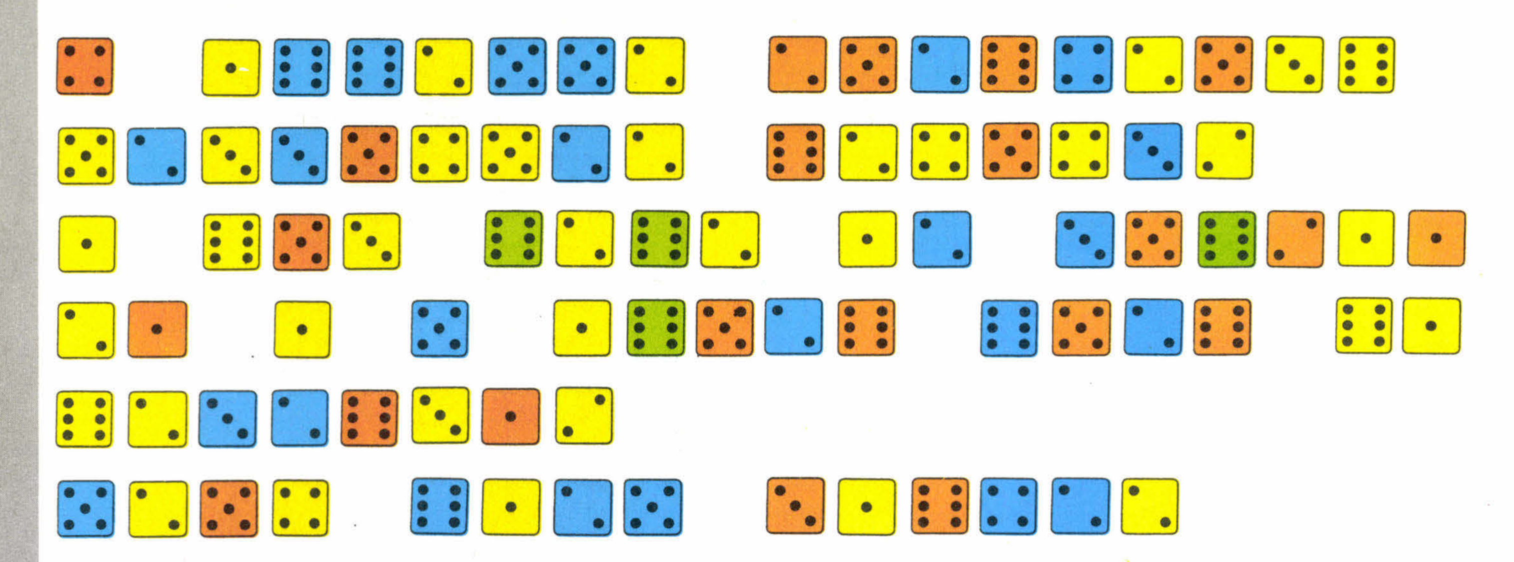
CRYPTOGRAPHIE

L'écrivain Edgar-Allan Poe était un passionné de cryptographie, on le sait... Il pouvait décrypter tout cryptogramme, à condition qu'il soit une substitution simple, et qu'il respecte la même division de mots que le texte clair...
Voici trois problèmes qui respectent ces règles. Serez-vous aussi « bon » que Poe ?

PROBLÈME N° 1

B OQMOCHOYBOQU EFURNBU UA MU AXRC BUC OQCAEQAC VEOA BE VXKHU YKOQHOYEBU MUC IXJJUC BOPKUC EBVKUM DEKKT

PROBLÈME N° 2



PROBLÈME N° 3

6329 2747414147254763 67 298789 812187 27 29898529 21032925 872987 21654787 8301216727 476387 696789 852147876967 65214787 8301216727 476387 696789 89698589 2167278529 65216385210105

solutions page 115

CRYPTO PLUS

Voici maintenant un cryptogramme nettement plus subtil qui demandera un peu d'inspiration et beaucoup de transpiration à ceux qui cherchent à le résoudre :
« Toi tu es le voyageur éternellement étonné par l'espace. Pourtant rien d'éclatant ne vient frapper l'image d'un rêve surprenant : c'est le tien ! L'aube miraculeuse est là, très présente ; paysage déjà vaporeuse aux lignes imprécises ayant, tel un nuage d'oubli, décoloré tout ombre. »
Ce texte a été conçu pour pouvoir y dissimuler le titre de notre revue. Effectivement « **Jeux et Stratégie** » est le clair de ce cryptogramme.
Pouvez-vous trouver la méthode qui nous a permis ce codage particulier ? Nous vous laissons tout l'été pour chercher...
Solution dans le prochain numéro.

DES MORPIONS VENUS D'AILLEURS

Prise, élimination, blocage, course... les mécanismes des jeux de plateau ne sont pas légion. Parmi eux, il ne faut pas oublier celui du morpion. Le jeu traditionnel des écoliers fait en effet partie d'une famille bien à part : les jeux d'alignement. En voici quelques exemples, bien connus ou plus originaux.

Deux points sont toujours alignés. Le problème ne commence à se poser qu'avec trois points. Le plus élémentaire des jeux d'alignement consiste donc évidemment à aligner trois de ses marques, pion posé sur un damier ou croix dessinée sur une feuille quadrillée.

LE TIC TAC TOE

Evidemment, avec ce jeu embryonnaire, on ne dépasse guère le degré zéro de la stratégie. Charles Babbage a conçu un programme invincible à ce jeu en ... 1860! Invincible signifiant bien sûr qu'il n'aurait jamais perdu (s'il s'était trouvé un ordinateur pour le faire tourner, il y a 125 ans). Mais pas qu'il aurait pu gagner contre un adversaire un tant soit peu attentif. Car si l'on peut perdre par étourderie au *Tic Tac Toe,* il est exclus de trouver une stratégie gagnante. Si vous n'avez jamais essayé, et que vous n'en êtes pas a priori persuadé, quelques minutes devraient suffir pour vous en convaincre.

le jeu :

- nombre de joueurs : 2
- matériel : un damier 3x3, 5 pions blancs, 5 pions noirs. Ou plus traditionnellement, deux lignes verticales et deux horizontales (fig.1) tracées sur une feuille de papier, sur le sable ou n'importe où à la craie par exemple sur la croupe d'un cheval comme dans un film des Marx Brothers! Un joueur trace des croix, l'autre des ronds.
- déroulement et but du jeu : alternativement, chacun des deux joueurs place un symbole dans l'une des neuf cases. Un joueur gagne s'il aligne (dans l'une des trois directions) ses trois symboles.

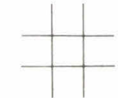


figure 1 : *un plateau de jeu d'une belle simplicité*

Un peu de "stratégie" : si le premier joueur joue au centre (le "meilleur" coup), le second doit jouer dans un coin pour assurer la partie nulle (fig.2) ; nous vous laissons le soin de le vérifier!

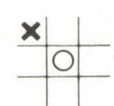


figure 2 : *la partie est nulle, quel que soit le joueur qui a le trait!*

En revanche, après l'occupation du centre au premier coup, la réponse sur la case centrale d'un bord est automatiquement perdante (fig.3). Voici la séquence :

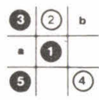


figure 3 : *la réponse en 2 est perdante. Le coup 3 force la réponse 4, et 5 menace de réaliser les alignements 3-a-5 ou 5-1-b. Le joueur en second ne peut évidemment parer les deux menaces.*

Il y a fort à parier que, lecteur de *J & S,* le *Tic Tac Toe* ne devienne pas votre jeu favori! Un matériel aussi rudimentaire, un terrain aussi limité ne semble pas devoir pouvoir vous ouvrir de larges horizons! Mais voyons tout de même.

Aux règles élémentaires du *Tic Tac Toe* on peut déjà ajouter le déplacement. Evidemment, il faut alors abandonner crayons et papier et revenir à de bons vieux pions. Ou pourquoi pas, puisque c'est l'été, à quelques coquillages. On obtient ainsi la plus simple des marelles (voir *J & S* n° 15).

LA MARELLE 3 x 3

Ici, encore, sauf faute d'inattention, la partie doit se terminer par la nulle. Mais il est déjà possible de s'y amuser, à condition bien sûr de jouer très rapidement. C'est ainsi que l'on gagne "l'apéro"!

le jeu :

- nombre de joueurs : 2
- matériel : un damier 3 x 3, 3 pions blancs, 3 pions noirs.
- déroulement et but du jeu : alternativement, chacun des deux joueurs pose l'un de ses pions sur une case vide. Quand les six pions sont posés, chaque joueur doit obligatoirement déplacer à son tour un de ses pions, horizontalement ou verticalement, d'une ou de deux cases vides. Celui qui aligne ses trois pions horizontalement, verticalement ou en diagonale, a gagné.

La position perdante classique (fig.4) : c'est à blanc de jouer. Il doit évacuer la case centrale où le pion noir de droite vient immédiatement s'installer, réalisant un alignement vertical.

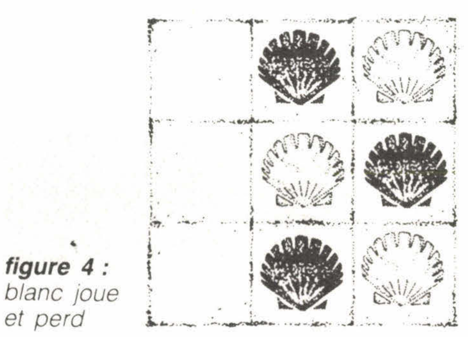
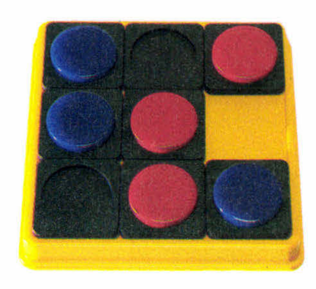


figure 4 : *blanc joue et perd*



Avec un peu d'imagination, on peut encore enrichir la famille des jeux d'alignement sur neuf cases! C'est ce qu'ont fait il y a trois ans les éditions Ravensbürger avec *Force 3* (voir *J & S* n° 16). Ici, aux pions de chacun des deux joueurs, on a ajouté des pions neutres, des supports mobiles. La recette est efficace et suffit pour produire un bon "petit jeu d'apéritif". Profitez de vos vacances pour le (re)découvrir. Vous remarquerez au passage que, si vous ne le trouvez pas chez votre détaillant habituel, il ne vous sera pas difficile d'imaginer un moyen de le pratiquer avec un matériel improvisé. (Mais n'allez surtout pas répéter que *J & S* donne de tels conseils!).



FORCE 3

- nombre de joueurs : 2
- matériel :
  - un plateau de jeu de 9 cases (3x3)
  - 8 pions mobiles noirs supports.
  - 3 pions rouges et 3 pions bleus.

- but du jeu : réaliser l'alignement des 3 pions de sa couleur, horizontalement, verticalement ou diagonalement.

- déroulement : les 8 pions mobiles noirs sont disposés sur le plateau, la case centrale restant vacante (fig. 5).

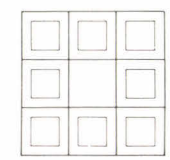


figure 5 : *la position initiale. Les huit pions mobiles sont placés sur le plateau.*

Chaque joueur, à son tour, effectue un et un seul des trois mouvements suivants, au choix :
1. poser un de ses pions sur un pion mobile ;
2. déplacer un de ses pions sur un autre pion mobile ;
3. déplacer un pion mobile, occupé ou non et quelle que soit la couleur du pion qui l'occupe éventuellement, sur une case voisine.

Dans le cas où la case vacante est sur le bord (figure 6a), on a le droit de déplacer deux pions mobiles d'un seul coup, ce qui donne la position de la figure 6b. On n'a pas le droit de ramener un pion mobile sur la case qu'il occupait au coup précédent. Sauf dans le cas de la figure 6b, où le pion central peut être ramené tout seul dans la position de la figure 6a, parce que dans ce cas la position globale n'est pas identique (figure 6c).

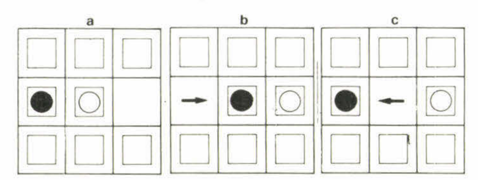
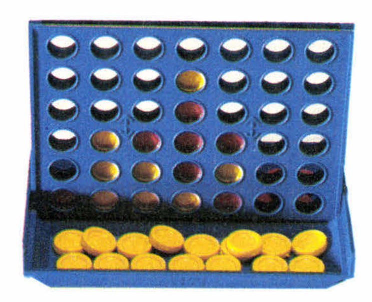


figure 6 : *en déplaçant le pion mobile portant le pion rouge **a**, on obtient la position **b**. Le joueur suivant peut alors immédiatement redéplacer le pion central, car la figure **c** n'est pas identique à la figure **a**.*

Mais enfin, ne rêvons pas trop. Les plus grands prodiges de créativité ne peuvent tout de même pas faire de miracle, et il y a fort à parier que la famille des jeux d'alignement sur terrain 3x3 ne s'enrichisse jamais de quelque "grand classique". Soit. Agrandissons le terrain! Et puisque nous avons abordé avec *Force 3* un matériel déjà élaboré, poursuivons dans cette voie avec l'excellent *Puissance 4* des éditions Milton Bradley.



Puissance 4

Quatre est le nombre des pions que vous devrez aligner et non la dimension du terrain. Ici, il comporte en effet 7x6 "cases". L'originalité du jeu consiste à faire intervenir ... la pesanteur! Rappelons d'ailleurs qu'il se pratiquait traditionnellement sur damier, avant son édition "verticale", justement sous le nom de "jeu de la pesanteur".

le jeu :
- nombre de joueurs : 2
- matériel :
  - une grille verticale de 7 colonnes de 6 trous chacune
  - 21 pions jaunes, 21 pions rouges.
- but du jeu : réaliser un alignement de quatre de ses pions, horizontalement, verticalement ou en diagonale.
- déroulement : chaque joueur introduit, à son tour, un pion dans une colonne par la fente supérieure. L'astuce, c'est évidemment qu'on ne peut jouer que dans un trou (une "case") que si le trou immédiatement inférieur de la même colonne est déjà occupé.

Puissance 4 est un jeu beaucoup plus délicat, et donc intéressant, qu'il n'y paraît. La notion de case "tabou" est capitale, mais son utilisation est loin d'être évidente. Voici un exemple simple (fig.7).

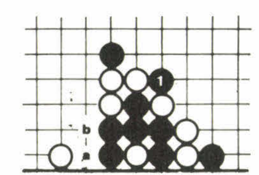
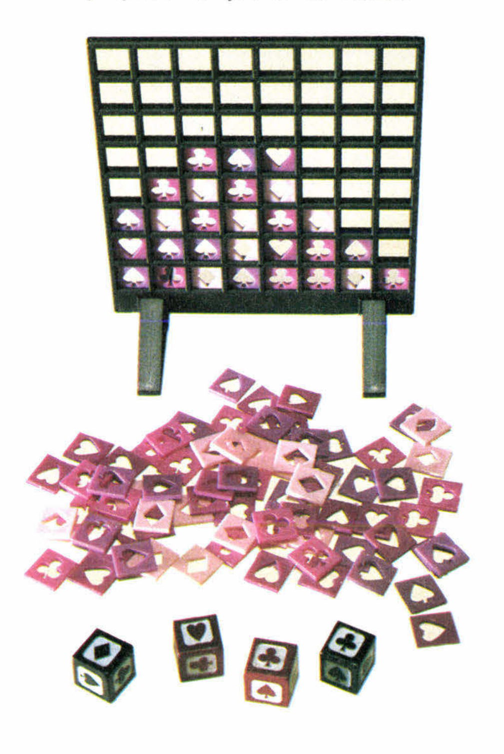


Figure 7 : *noir (les jaunes) joue et gagne. Le point **a** est tabou pour les deux joueurs. Celui qui y joue permet à son adversaire de jouer en **b** en créant un alignement de 4 pions. Mais noir, en jouant 1, force rouge à jouer en **a.** Sinon, il y joue lui-même en créant un alignement. Au deuxième coup, noir peut alors jouer en **b** et réaliser un alignement horizontal.*

La notion de "pesanteur", dans les jeux d'alignement, est certainement très fertile. Il y a trois ans, Ideal Loisirs distribuait un petit jeu édité par IQ Games combinant pesanteur et ... hasard. Pourquoi pas ? Ce *Strategic Yatzy* était amusant, mais il semble bien qu'on ne puisse plus le trouver dans le commerce. C'est pourquoi nous nous en sommes fortement inspirés pour vous proposer un jeu ... de cartes.



PUISSANCE CARTES (bof!)

- nombre de joueurs : 2, 3 ou 4.
- matériel : un jeu de 52 cartes
- but du jeu : réaliser des alignements de 2, 3 ... 8 cartes de la même couleur (♣, ♦, ♥, ♠).

- déroulement du jeu : sur une grande surface, on trace (ou on délimite) un terrain de largeur égale à la largeur de 8 cartes, et de hauteur égale à la hauteur de 7 cartes. Le paquet de cartes bien battu est posé face cachée sur la table. A tour de rôle, chaque joueur prend la carte supérieure et doit la poser sur le tapis. En respectant les règles de la "pesanteur", c'est-à-dire à la "base" du terrain ou "au-dessus" d'une carte déjà posée. Au moment où il pose une carte, le joueur compte les points qu'il marque avec les alignements qu'il vient de former horizontalement ou en diagonale, mais pas verticalement. Il s'agit d'alignements de cartes de même couleur (♣, ♦, ♥, ♠). Les points se comptent de la manière suivante :

- 2 points pour un alignement de 2 ; 3 pour un alignement de 3... ; 8 pour un alignement de 8. Quand deux alignements sont réalisés d'un coup, la somme de leurs points est multipliée par 2, et trois alignements simultanés voient leur somme multipliée par 3. (fig. 8).

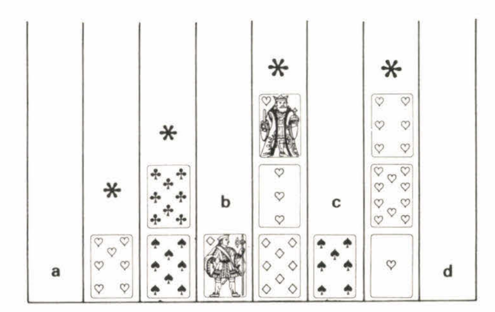


figure 8 : *un joueur vient de tirer la Dame ♥. Il peut la placer sur les cases marquées d'une étoile. Il ne marque rien. En jouant en **a,** il marque 2 points. En jouant en **b** ou en **d** (deux alignements de 2), il marque (2+2) x 2 = 8 points. En jouant en **c,** il forme trois alignements : un de 2 et deux de 3. Il marque (2+3+3) x 3 = 24 points.*

Evidemment, le joueur ayant marqué le plus de points lorsque toutes les cartes sont posées a gagné. Ce jeu est certainement perfectible et nous vous laissons le soin de trouver les variantes qui l'amélioreront. Mais, tel quel, nous avouons qu'il nous a déjà procuré de bons moments! Certes, le hasard y joue un rôle prépondérant, mais il faut bien se garder d'oublier de réfléchir au bon moment. Voici un petit exemple (fig. 9) :

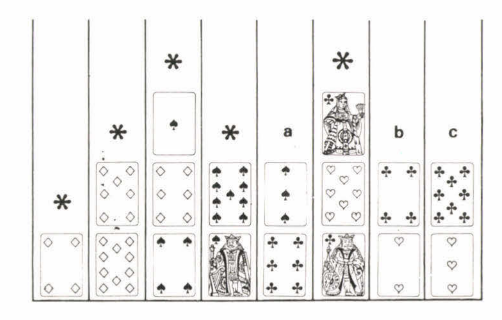


figure 9 : *un joueur vient de tirer le 7 ♣. Il peut le placer sur une étoile et ne rien marquer. Il peut aussi le jouer : a) en **a** et marquer 2 points, b) en **b** et marquer (2+2)x2 = 8 points ; c) en **c** et marquer 3 points. Mais si son adversaire tire immédiatement un ♣, celui-ci pourra jouer respectivement a) en **b** et marquer 10 points ; b) en **c** et marquer (3+3) x 2 = 12 points ; c) en **b** et marquer 10 points. Où vaut-il mieux jouer ? Cela dépendra notamment du nombre de ♣ restants dans le talon et donc de la probabilité pour votre adversaire d'en tirer un. Vers la fin du jeu, où presque toutes les cartes sont posées, ce petit calcul devient capital.*

L'un des moyens les plus évidents pour enrichir un jeu de position ou de forme, comme un jeu d'alignement, est d'y ajouter une règle de prise. Essayez donc le *Hasami Shogi.*

HASAMI SHOGI

C'est un jeu japonais, probablement créé comme entraînement au go ou au shogi, les échecs japonais. *Hasami* est un terme bien connu des joueurs de go, que l'on traduit par "prise en tenaille" ou "pince".

le jeu :
- nombre de joueurs : 2
- matériel :

- un terrain de 9 x 9 cases, par exemple un échiquier de shogi ou le quart d'un go-ban. Mais vous pouvez très bien appliquer les mêmes règles sur un terrain plus petit (un échiquier 8 x 8) ou plus grand (un damier 10 x 10).
- 18 pions blancs, 18 pions noirs (éventuellement plus ou moins sur un terrain de dimensions différentes) ;

- but du jeu : réaliser un alignement de 5 de ses pions, horizontalement ou verticalement, à l'exclusion de ses propres deux rangées de départ.
- déroulement du jeu : au départ, chaque joueur dispose de 18 pions placés sur deux rangées (fig.10). Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses pions, verticalement ou horizontalement du nombre de cases de son choix à condition que ces cases soient vides. Il est cependant possible de sauter par dessus un pion adjacent, et se poser sur la case suivante, si celle-ci est vide. Mais on ne peut combiner saut et déplacement dans le même coup.

Les règles connues écrites ne précisent pas si on a le droit d'effectuer plusieurs sauts dans le même coup (nous le déconseillons), ni si l'on peut sauter par dessus ses propres pions (nous suggérons en revanche, cette possibilité).
D'autre part, on capture un pion en le prenant en tenaille, horizontalement ou verticalement (fig.11 a).

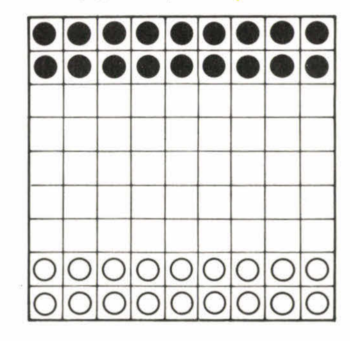


figure 10 : *la position initiale.*

Plusieurs pions peuvent éventuellement être capturés simultanément (fig. 11 b). Dans un coin, la prise est orthogonale (fig 11 c). Les pions capturés sont retirés du jeu. Enfin, un pion peut se mettre lui-même entre deux pions adverses sans être capturé.

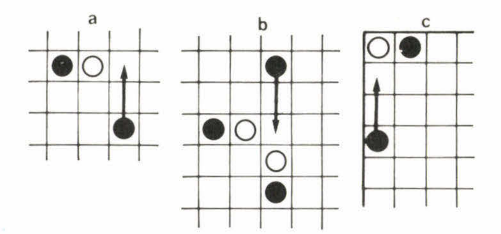


figure 11 : a *le pion noir capture le pion blanc ;* ***b*** *: le pion noir capture les deux pions blancs ;* ***c*** *: dans un coin, le pion noir capture le pion blanc.*

Mais le jeu d'alignement ne trouve sa vraie dimension que sur un terrain infini, c'est-à-dire dans la pratique suffisamment grand pour que ses limites ne jouent pas de rôle dans son déroulement (feuille de papier quadrillée, go-ban 19 x 19...)
Nous ne nous attarderons évidemment pas sur le morpion. Si vous n'y avez jamais joué, il est grand temps de retourner à l'école! Rappelons toutefois que la règle stratégique principale de ce jeu consiste à éviter de se faire repérer par le prof.
On y joue sur une feuille de papier quadrillée. A son tour, chacun des deux joueurs marque de son symbole, une croix ou un rond, une intersection libre. Dans la variante "pure", le premier qui forme un alignement de cinq de ses symboles a gagné.
Cependant, il est certain que le joueur qui commence dispose d'un avantage évident,

sinon certain. C'est pourquoi, nous vous conseillons la variante "pleine page". On joue sur toute la page et le but est de réaliser le maximum d'alignements de cinq. Chaque fois qu'un joueur en réalise un, ou plusieurs d'un coup, il rejoue après avoir relié d'un trait les cinq points de l'alignement.

Attention ! Dans une même direction, le cinquième point d'un alignement ne peut être considéré comme le premier point d'un autre alignement qui le prolonge. Mais un point peut appartenir à plusieurs alignements dans des directions différentes.

D'où vient le morpion ? Du Japon, bien sûr! C'est la version primitive du *Gomoku*, importé en Occident vers la fin du XIX[e] siècle et déjà analysé par Edward Lasker dans un chapitre particulier de son livre d'initiation au go. Mais le *Gomoku* vient lui-même d'un jeu chinois, le *Wutzu*. Comme pour le go, et bien d'autres choses, les Chinois ont inventé et les Japonais ont perfectionné!

Constatant en effet que dans le jeu originel (notre morpion en fait!), l'avantage du premier joueur était considérable, les Nippons ont développé le jeu dans deux directions. La première avec l'adjonction de la prise, ce qui a donné le *Gomoku Ninuki ;* la seconde multipliant les contraintes supplémentaires, ce qui a donné le *Renju*.

Nous ne reviendrons pas sur la règle originelle du *Gomoku Ninuki* (voir *J & S* n° 1). Aujourd'hui, le jeu est commercialisé sous le nom de *Pente* (General Mills) ou de *Pagoda* (Milton Bradley). Nous rappellerons la règle de *Pente* que vous pouvez pratiquer sur le jeu vendu dans le commerce mais aussi, évidemment, avec un jeu de go.

PENTE

- nombre de joueurs :
- matériel :

— un plateau 19 × 19 (on joue sur les intersections)

— des pions de deux couleurs

- but du jeu : il y a deux manières de gagner :

1. être le premier à réaliser un alignement de 5 pions, horizontalement, verticalement ou diagonalement.
2. être le premier à avoir capturé 5 paires adverses.

La réalisation d'une seule de ces deux conditions donne la victoire.

- déroulement du jeu : le joueur en premier pose un pion sur l'intersection centrale, puis chaque joueur pose alternativement un pion sur l'intersection de son choix.

La prise d'une paire : (fig. 12). Quand une paire de pions est alignée, dans une quelconque des trois directions, elle peut être capturée par l'adversaire, si celui-ci occupe déjà une des extrémités et pose un pion sur l'autre extrémité.

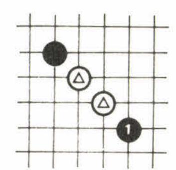


figure 12 : *le coup 1 capture la paire de pions blancs. Ils sont retirés du jeu et mis en évidence.*

On peut prendre plusieurs paires à la fois. On peut aussi constituer sans risque une paire bloquée des deux côtés : dans ce cas il n'y a pas prise. On peut rejouer immédiatement sur les intersections libérées.

Contrairement au *Gomoku Ninuki*, le *Pente* n'admet pas de contrainte pour le noir qui peut :

— croiser deux lignes de 3 ouvertes ;

— croiser deux lignes de 4 ouvertes ;

— gagner en réalisant un alignement de plus de 5 pions.

Exercice

Pour vous entraîner, voici un petit problème :

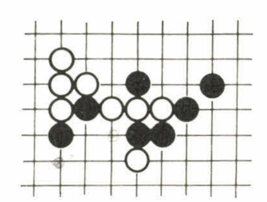


figure 13 : *noir joue et gagne... facilement !*

solution page 115

Mais, à notre avis, le *Renju* reste aujourd'hui le plus achevé de tous ces jeux. Et alors que des compétitions commencent à s'organiser un peu partout dans le monde, il est regrettable qu'il ne se développe toujours pas en France. Nous vous l'avions déjà présenté dans notre numéro 21. Nous pensons qu'il mérite qu'on y revienne.

RENJU

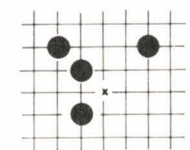
Nous avons dit que le *Renju* était né d'améliorations et de précisions successives, à partir du *Gomoku*. C'est le cas des règles, où les contraintes imposées au noir qui a le trait, ont été codifiées, de la dimension du terrain, un plateau de 15 × 15 intersections, un terrain plus grand avantageant le noir, un terrain plus petit favorisant les parties nulles, où encore des conditions de handicap. De plus, une partie de *Renju* se joue en général en deux manches, chaque joueur ayant tour à tour le trait.

Voici les trois règles de la Nihon Renjusha (fédération japonaise).

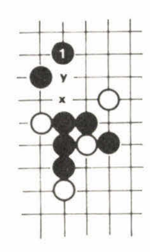
1. Les coups alternent entre noir ou *Sente* — l'initiative — et blanc ou *Gote*, sur les intersections d'un terrain composé de 15 lignes verticales et 15 lignes horizontales. Noir joue le premier et doit placer son premier coup sur l'intersection centrale.

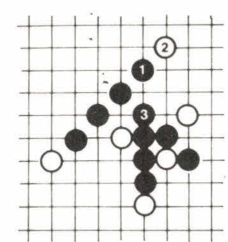
2. Le premier joueur à obtenir un alignement continu de 5 pierres, verticalement,

horizontalement ou diagonalement, gagne la partie.
3. Noir n'a le droit de former ni un double trois, ni un double quatre, ni un alignement de plus de cinq pierres.
4. Blanc n'est sujet à aucune restriction ; en particulier un alignement de plus de cinq pierres lui donne le gain de la partie.
5. Si aucun joueur ne réussit à réaliser un alignement, la partie est nulle.
Les règles imposent ces contraintes au noir pour contre-balancer l'avantage du trait. Pour gagner, le noir doit obtenir un 4-3, où le 3 est ouvert. Toutes ces formes ont déjà été montrées dans *J & S* n° 21. Rappelons (fig. 14) qu'en jouant en x, le noir formerait un double trois, ce qui est interdit.


figure 14

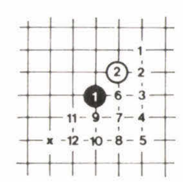
La combinaison de ces restrictions entraîne parfois des conséquences inattendues :

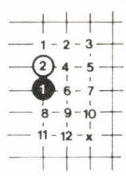

figure 15 : *un coup noir en* ***x*** *est interdit (double quatre) ; mais si noir joue 1, il peut ensuite jouer en* ***x,*** *parce que dans ce cas l'alignement vertical n'est pas un vrai quatre, le coup* ***x*** *créant un alignement de six étant lui-même interdit ;* ***x*** *donne simplement un quatre et après 1, ce coup est autorisé.*


figure 16 : *pour la même raison, 1 donne le gain au noir ; noir ne peut pas jouer directement 3, double quatre, mais la menace 1, permet de jouer ensuite en 3.*

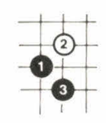
Les ouvertures ont été étudiées systématiquement ; il existe 24 ouvertures classiques pour le coup noir 3, numérotées de 1 à 12, sur les figures 17 et 18. Le coup noir en 3 en ***x*** est exclu, parce que dans ce cas, la victoire appartient — théoriquement — au blanc.

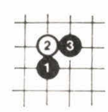
Deux de ces ouvertures, 7 (fig. 17) et 4 (fig. 18), ont été étudiées à fond ; ce sont les plus faciles. Elles donnent en principe,


figure 17 : *les différents coups noirs 3 après une réponse 2 diagonale...*

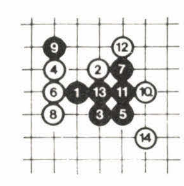

figure 18 : *... et orthogonale.*

si on les maîtrise complètement une victoire au noir dans 100 % des cas. Leur nom *Hogetsu,* (fig. 19), et *Kagetsu,* (fig. 20).

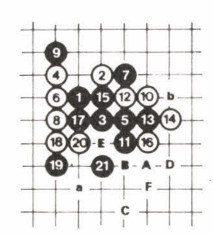

figure 19 : *ouverture gagnante au noir : Hogetsu*


figure 20 : *idem : Kagetsu.*

Les autres n'ont pas d'issue certaine, et sont d'inégales difficultés pour noir. Aussi un système de handicap sophistiqué a été mis au point. C'est le blanc qui choisit le troisième coup du noir parmi les 24 possibles ; en cas de différence de niveau — les joueurs sont classés en Dan et Kyu —, le joueur noir peut exclure un certain nombre d'ouvertures, 2 par grade de différence. Autrement dit, aussi longtemps que vous serez une « mazette », vous n'aurez, contre un joueur classé, qu'à vous débrouiller avec *Hogetsu* et *Kagetsu.*
Pour vous donner une idée, dans une partie de test contre Gozui Sakata, un amateur commet une erreur au coup 11 (fig. 21).


figure 21 : *un mauvais coup... 11 !*

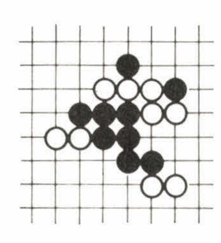
10 sort un jeu des sentiers battus, le coup le plus résistant étant en 11 ; mais 11 est mauvais et après 14, noir n'a plus de gain sûr. La suite gagnante, selon les analyses, est donnée sur la figure 22. Après 21, le blanc doit répondre à la menace en ***a*** ou ***b ;*** ensuite le noir joue dans l'ordre la série de menace **A B C D E F** et gagne.

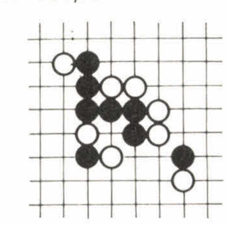

figure 22 : *la suite gagnante.*

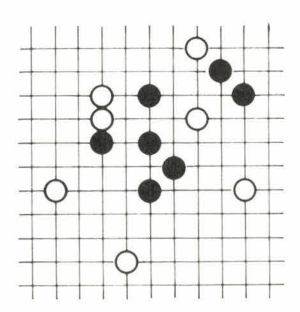
Il existe une autre clause qui ne s'applique qu'aux joueurs classés en Dan et que vous connaîtrez certainement avant d'être directement concerné.

Exercices

Pour vous entraîner, trois problèmes. Les deux premiers sont assez faciles, mais il faut quand même les résoudre ; le dernier est une étude, c'est-à-dire une position artificielle. Noir a le gain après vingt menaces consécutives ! C'est cette série qu'il faut trouver.


figure 23 : *noir joue et fait un 4-3. Attention à l'ordre des coups.*


Figure 24 : *il faut trois coups au noir pour obtenir un 4-3.*


Figure 25 : *noir doit gagner par une longue série de menaces directes.*

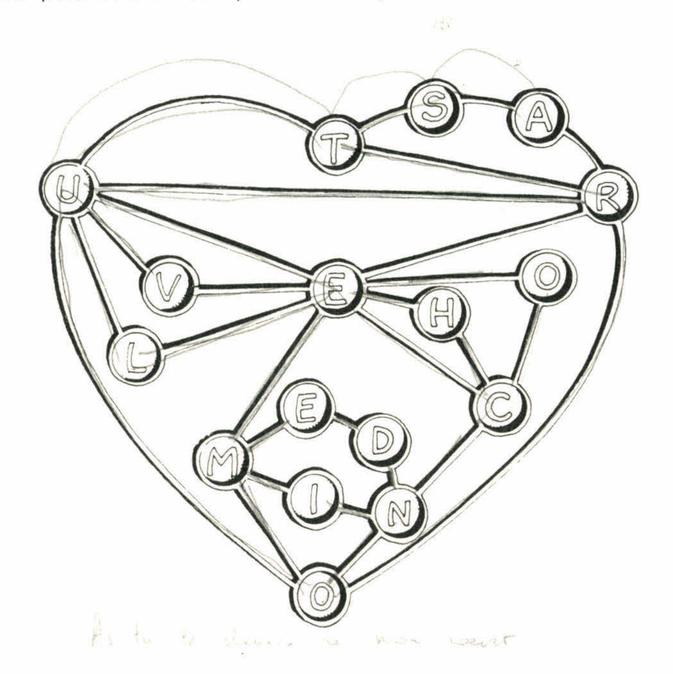
solutions page 115

Pierre Aroutcheff

JEUX DE L'AMOUR...

LIAISONS DU CŒUR

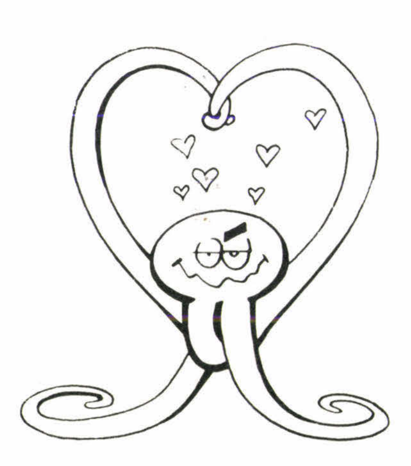
Quelle question ce dessin pose-t-il ?
Pour cela, choisissez une lettre de départ, et cheminez en empruntant une fois et une seule chaque liaison (une même lettre peut être utilisée plusieurs fois).



CRYPTAMOUR

C'est le principe des cryptarithmes. Une lettre donnée représente toujours le même chiffre. Un chiffre donné est toujours représenté par une même lettre. Seule indication : le 9 est représenté par la lettre O.

ROMEO
+JULIE
=AMOUR



LES COCUS DE BAGDAD

Il y a quelques siècles, dans Bagdad, le Calife fit proclamer l'édit suivant : « Il y a dans cette ville des femmes adultères ! Tout mari trompé doit égorger sa femme dans la nuit suivant le jour où il aura découvert sa trahison. »
Il faut savoir que dans Bagdad :
— chaque homme est au courant du comportement de toutes les femmes sauf de la sienne ;
— personne ne dénonce l'adultère ;
— personne ne songe à désobéir au Calife ;
— les habitants sont d'excellents logiciens.
Le lendemain de cette proclamation, la nouvelle circule : « Il ne s'est rien passé, cette nuit. Quelle belle inconscience ! », chuchote-t-on.
Deux jours après la proclamation, toujours rien.
Trois jours après, rien.
Trente neuf jours après, rien.
Le quarantième jour suivant l'édit, coup de théâtre ! Les quarante femmes infidèles de Bagdag ont été égorgées pendant la nuit. Pourquoi ?

LES MARIS JALOUX

Trois couples arrivent au bord d'une rivière, et désirent la traverser. Ils disposent d'une petite embarcation ne pouvant contenir plus de deux personnes. Comment doivent-ils s'y prendre, sachant que les maris sont si jaloux qu'ils ne tolèrent pas que leur femme se trouve avec un autre homme en dehors de leur présence ?



ANNEAUX

Le bijoutier a commandé six paires d'alliances. Les trois premières paires sont vendues à des inconnus et à Alain.
Peu après, Bernard se présente et choisit parmi les trois paires de bagues restantes. Un instant plus tard, c'est au tour de Charles de porter son choix sur un des deux couples de bijoux encore invendus. Daniel, lui, n'a pas le choix et prend ce qui reste. Bernard, Charles et Daniel, amis logiciens, se retrouvent pour l'apéritif.
« Le bijoutier, dit Bernard, m'a dit qu'il a commandé trois paires d'anneaux de platine, deux d'or et une de vermeil. Mais je n'ai pas pu savoir ce qu'a choisi Alain ».
« Je ne peux déterminer ce que tu as choisi. Dis-le moi », demande Charles à Bernard.
« Moi, je ne sais pas ce qu'a choisi Charles », dit Daniel.
Pouvez-vous dire quelles bagues Daniel a-t-il emportées ?

POUR LA VIE

Ces deux amants célèbres se sont fait un serment dans leur code personnel. (On a appris que BONNE CHANCE s'écrivait CQQRJ DJDRHK).
Saurez-vous déchiffrer le message et ses signataires ?



A L'ÉGLISE

Dans une deuxième vie, ont lieu les noces de Roméo et Juliette. Le protocole est extrêmement rigoureux.
Voici la place de chacun :

époux :		**ROMÉO (20 ans)**	**JULIETTE (18 ans)**	
parents :	**MONTAIGU (64 ans)**	**DAME MONTAIGU**	**DAME CAPULET**	**CAPULET (54 ans)**
témoins :	**MERCUTIO (33 ans)**	**BENVOLIO**	**PARIS**	**TYBALT (31 ans)**
domestiques, proches :		**BALTHAZAR page (15 ans)**	**NOUNOU nourrice (53 ans)**	

Coïncidence extraordinaire : les personnes occupant les 4 sièges centraux (dames Montaigu et Capulet, et Benvolo et Paris) se rendent compte que chacune d'elles a pour âge la moyenne des 4 personnes qui l'entourent (devant, derrière, à gauche et à droite).
Quel est l'âge de chacun des personnages centraux ?

COUPLES MODÈLES

On ne peut rien faire contre la loi de la nature.
Si dans deux couples X et Y, M. X préfère Mme Y à sa femme et Mme Y préfère M. X à son mari, l'inévitable se produit : l'adultère... Mais, voici quatre jeunes couples : nous avons demandé à chacun d'eux l'ordre de ses préférences pour les personnes de l'autre sexe. Voici leurs réponses :

ANNIE :	**BRIGITTE :**	**CHANTAL :**	**DOROTHÉE :**
1. Bernard	**1.** Bernard	**1.** Charles	**1.** Bernard
2. Charles	**2.** Charles	**2.** Alain	**2.** Daniel
3. Daniel	**3.** Alain	**3.** Bernard	**3.** Charles
4. Alain	**4.** Daniel	**4.** Daniel	**4.** Alain

ALAIN :	**BERNARD :**	**CHARLES :**	**DANIEL :**
1. Dorothée	**1.** Chantal	**1.** Dorothée	**1.** Annie
2. Chantal	**2.** Annie	**2.** Annie	**2.** Dorothée
3. Brigitte	**3.** Dorothée	**3.** Chantal	**3.** Brigitte
4. Annie	**4.** Brigitte	**4.** Brigitte	**4.** Chantal

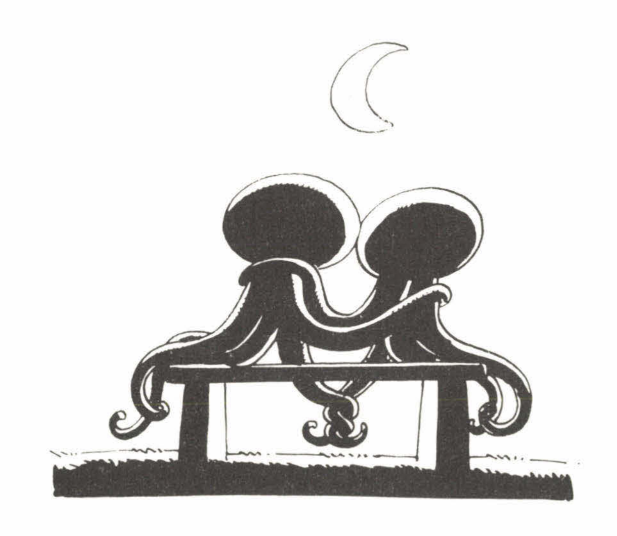
Sachant qu'il n'y a pas d'adultère, pourriez-vous dire qui est marié à qui ?

SEPTIÈME CIEL

Accéder au septième ciel ? Pour cela, il faut trouver le mot de 7 lettres correspondant.
En regard de chacun des 6 premiers ciels, on a mentionné un rond blanc pour une lettre commune située à la bonne place, un rond noir pour une lettre commune, mais mal placée.

7e ciel : . . . .
6e ciel : **M A R I A G E** ● ● ●
5e ciel : **C H E R I E S** ○ ○ ○ ○
4e ciel : **S E R M E N T** ● ● ●
3e ciel : **C A R E S S E** ○ ● ● ●
2e ciel : **C A L I N E R** ○ ○ ○ ● ● ●
1er ciel : **A M I C A U X** ● ●

solutions pages 115 et 116



ORGANISEZ UN RALLYE-JEU DE ROLE

Tous les ans, pendant les vacances, se pose à un moment ou à un autre la même question : "On fait un rallye ?" Tout le monde aimerait bien, mais il reste... à l'organiser ! Pour les gentils organisateurs en panne d'idées, voici, "clefs en main", une épreuve enrichie d'un peu de jeu de rôle. Libre à vous de suivre pas à pas notre scénario ou de ne retenir que nos conseils pour créer le vôtre.

Pour préparer un rallye-jeu de rôle il vous faudra être bien organisé ! C'est ce qui conditionne la réussite du jeu. Aussi nous vous avons préparé LA liste du meneur de jeu (noté MJ par la suite) :

1. recenser les joueurs ;
2. étudier le terrain ;
3. aller au syndicat d'initiative ;
4. délimiter la zone de jeu ;
5. acheter le matériel ;
6. s'assurer des contacts dans la population ;
7. préparer les épreuves ;
8. préparer le matériel ;
9. réunir les joueurs pour :
   a. création du personnage ;
   b. présentation du scénario ;
   c. but et déroulement du jeu ;
   d. réponses aux questions ;
10. à l'heure du départ : distribution du matériel ;
11. les épreuves ;
12. désigner le vainqueur.

Reprenons en détail chacun de ces points.

1. RECENSER LES JOUEURS

Le minimum de joueurs est 6. La limite supérieure est à la mesure de votre courage. N'oubliez pas qu'il va vous falloir rédiger des questions, jouer de la photocopieuse ou du carbone et préparer un grand nombre d'enveloppes. Ne voyez pas trop grand, et pour un premier essai, ne dépassez pas 10 joueurs.

Avant de s'engager définitivement, chaque joueur s'inquiète de savoir ce qu'on lui réserve. A la question — classique entre toutes — du « ça consiste en quoi, ce jeu ? », répondez qu'il s'agit d'un jeu à mi-chemin entre le rallye, le jeu de piste et le jeu de rôle, avec un soupçon de *murder party*. Si aucun de ces mots n'évoque quelque chose pour votre interlocuteur, abandonnez !

2. ÉTUDIER LE TERRAIN

Une bonne carte routière vous familiarisera avec le lieu où vous passez vos vacances. Une démarche s'impose : le syndicat d'initiative du coin. Il possède tous les dépliants touristiques de la région, et souvent des cartes présentant un degré d'agrandissement supérieur à celui des cartes routières normales. Pensez aux cartes "Bleues" IGN aussi.

3. ALLER AU SYNDICAT D'INITIATIVE

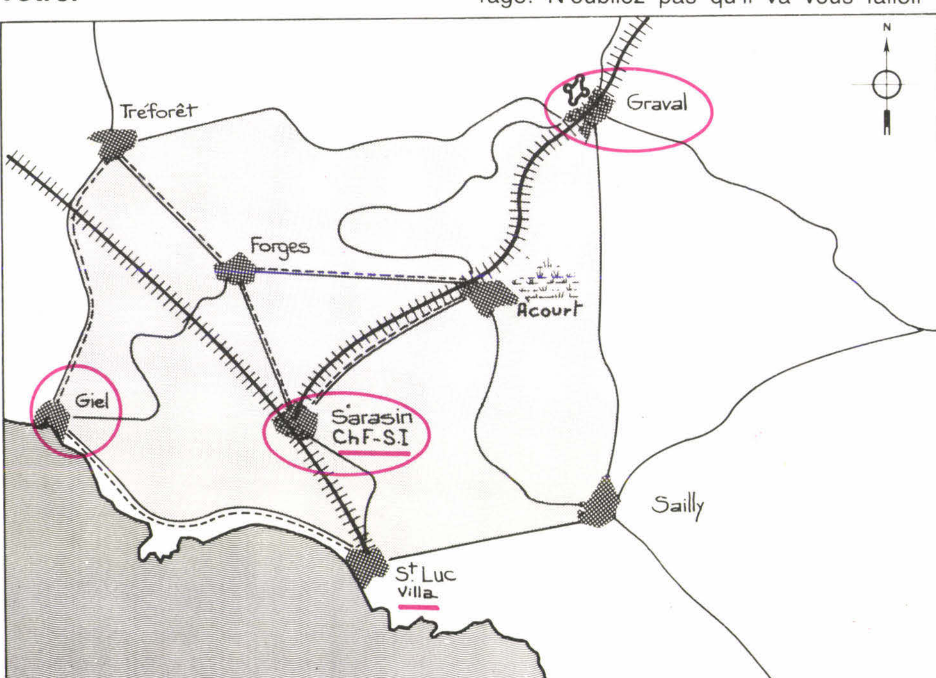
En plus de votre demande de documentation, n'hésitez pas à faire part aux responsables locaux de votre idée d'organiser un jeu de rôle rallye. Ils vous indiqueront les bons coins, ceux qui méritent d'être visités.

Demandez également le concours du syndicat d'initiative pour le dépôt d'enveloppes-épreuves, par exemple.

4. DÉLIMITER LA ZONE DE JEU

Tout dépend du moyen de transport qui sera privilégié au cours du rallye. En voiture, à cyclomoteur, à bicyclette ou... en baskets, les distances varieront. A pied, une zone de 5 km sur 5 suffira amplement ; à bicyclette, 10 km sur 10 feront l'affaire. En voiture, comptez entre 80 et 100 km pour l'ensemble du parcours. Il faut placer des « bornes ». Vos bornes seront des villages avoisinants, formant les sommets d'un polygone (convexe).

La zone de jeu comprendra de préférence plusieurs villages, qui pourront être autant de relais ou étapes. Notre carte ci-contre représente une zone de jeu délimitée (en grisé), comprenant plusieurs villages. Cette carte est fictive, mais servira d'exemple pour la suite des explications.



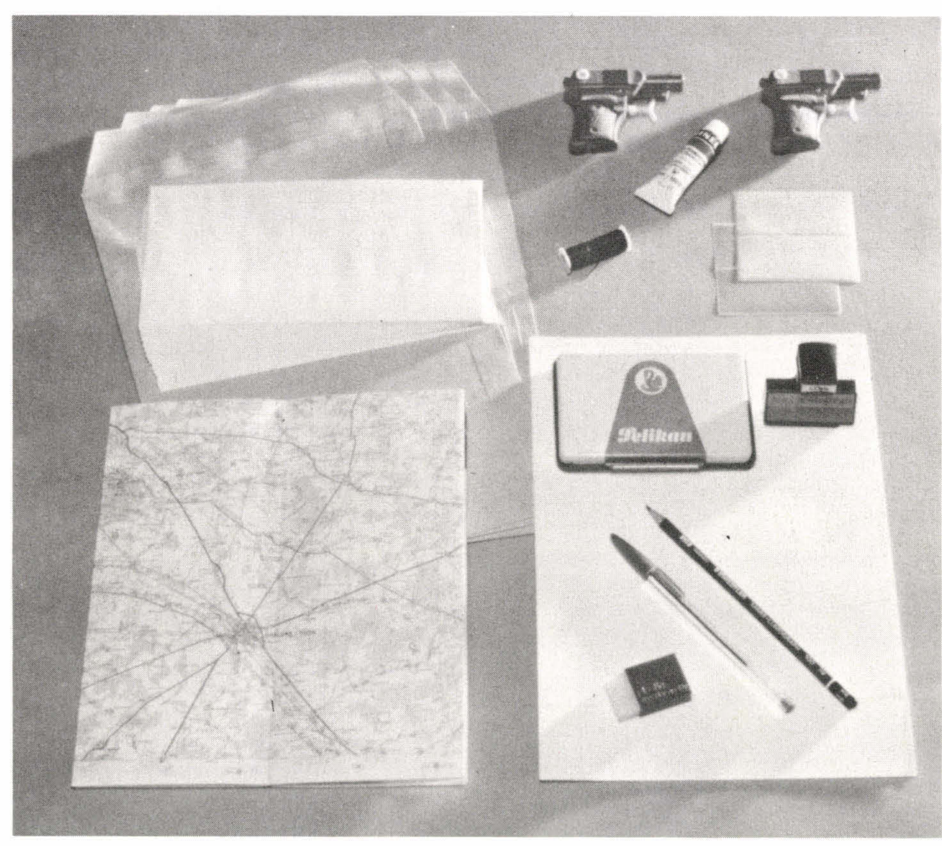
5. ACHETER DU MATÉRIEL

C'est une phase importante de la préparation du jeu. Voici la liste complète du matériel nécessaire pour le scénario proposé. Elle pourra être utilisée dans n'importe quel jeu du même type.

- du papier, des stylos à bille, des crayons à papier et des gommes ;
- des étiquettes auto-collantes de couleur ;
- des enveloppes (72 pour 6 joueurs et 4 étapes) ;
- une grande enveloppe par joueur ;
- un moyen de cacheter les enveloppes afin qu'elles ne soient pas ouvertes à la vapeur : du fil et une aiguille, ou de la cire à cacheter (voir dans une quincaillerie) ;
- un tampon en caoutchouc, n'importe quel texte ou symbole fera l'affaire (voir le rayon « jouet » par exemple). Il est destiné à officialiser vos textes, billets de « banque » et autres inoubliables productions. A défaut, vous pouvez employer un simple bouchon que vous graverez ;
- des pistolets à eau en plastique ; il en faudra pour un tiers des joueurs ;
- 1 tube de gouache de couleur ; il servira à colorer l'eau des pistolets. Il ne s'agit pas de faire couler des flots d'hémmoglobine, mais d'éviter les contestations. Combien de joueurs reconnaîtront avoir reçu « une » goutte d'eau lors d'un duel ? Avec le *fair-play* le plus approfondi, ils ne seront pas nombreux. Avec l'eau colorée, pas de contestation.
- un exemplaire de la carte de la région, incluant la zone de jeu, pour un tiers des joueurs. Deux possibilités : le syndicat d'initiative peut vous fournir de nombreuses cartes touristiques de la région, tout va pour le mieux. Sinon, il vous restera à photocopier — chut ! c'est interdit — la meilleure carte dont vous disposez. N'oubliez pas que l'échelle de la carte utilisée doit varier selon que les joueurs seront à pied, à bicyclette ou en voiture. Les cartes pour les « randonnées pédestres » sont les plus précises.

6. S'ASSURER DES CONTACTS DANS LA POPULATION

Avant de vous lancer dans la création des épreuves, tentez de vous assurer le concours d'un ou plusieurs commerçants de votre ville de vacances. Le marchand de journaux par exemple.
Dites-lui que vous préparez un rallye ou une « course au trésor » ; qu'un soir vous viendrez lui remettre des enveloppes numérotées, et que le lendemain, il y aura des joueurs parmi ses clients. Chacun se fera connaître en achetant un paquet de chewing-gum ET en prononçant une phrase « étrange ». Le marchand lui remettra en même temps que son achat les enveloppes de l'épreuve (voir épreuves).



L'indispensable matériel de base de tout rallye-jeu de rôle.

7. PRÉPARER LES ÉPREUVES

Le MJ recueille des casse-tête, des énigmes, des problèmes dans des livres ou dans *J & S* ! Il faudra penser à ajuster au mieux les épreuves. Elles doivent être ni trop difficiles, ni trop simples, et surtout être réalisables sur le terrain !

8. PRÉPARER LE MATÉRIEL

Il y a trois enveloppes par épreuve et par joueur (sauf lors de la première étape). Par exemple, pour l'étape 2, il y a l'enveloppe-épreuve n° 2, l'enveloppe-aide n° 2, et l'enveloppe-secours n° 2.
Chaque enveloppe indique le nombre de points qu'elle accorde selon qu'elle sera décachetée ou non par le joueur.
L'enveloppe-épreuve contient un problème à résoudre. La solution indiquera au joueur l'étape suivante. S'il ne trouve pas, il ouvrira l'enveloppe-aide, qui lui fournira une indication pour résoudre le problème posé. S'il ne trouve toujours pas, il ouvrira alors l'enveloppe-secours qui lui fournira le point de rendez-vous suivant.
D'autres documents sont à fournir aux joueurs. La description du début de la partie vous indiquera lesquels.

Chaque joueur reçoit trois enveloppes par épreuve.

SECOURS N° 2

AIDE N° 2

EPREUVE N° 2
nom du joueur :

Cette enveloppe
- non décachetée
vaut : 1 000 points
- décachetée :
10 x (Adaptation + Communication)

Vous devrez enfin préparer 10 billets de 1 000 $ et 20 billets de 100 $ par joueur.
Trois ou quatre jours se sont écoulés. Vous avez invité les joueurs à dîner. A la fin du repas, vous vous lancez...

9. RÉUNIR LES JOUEURS

a. création du personnage

Dites simplement « avant que je vous explique en quoi consiste le jeu, vous devez créer chacun votre personnage ». Ce faisant vous distribuez autant de « feuilles de personnage » qu'il y a de joueurs.

La feuille de personnage est une feuille qui se présente ainsi : voir ci-contre (en exemple, en rouge les indications du joueur) :

NOM du joueur : Michel Numéro : 1	NOM du personnage : Gérard Manvussa Spécialité : tueur à gages
répartissez 100 points parmi les caractéristiques suivantes :	
FORCE	: 15
COMMUNICATION	: 10
LOGIQUE	: 13
AGILITÉ	: 12
ADAPTATION	: 12
INTELLIGENCE	: 11
RÉFLEXES	: 10
PERCEPTION	: 8
CONNAISSANCES	: 9
N.B. Il est interdit de placer plus de 20 points en regard d'une caractéristique.	

La feuille de personnage que chaque joueur remplit à son gré. Son rôle dans le jeu, ainsi que le calcul de son score, en dépendront.

Laissez quelques minutes aux joueurs pour faire leur choix. Et surtout, ne répondez à aucune question.

Ensuite, demandez à chaque joueur d'annoncer sa répartition. (Verbalement, c'est toujours plus amusant !)

Vous noterez un à un les points attribués à chaque caractéristique par chaque joueur, sur un tableau de ce style :

joueurs ▶ choix ▼	1	2	3	4	5	6	7	8
FORCE	15							
AGILITÉ	12							
RÉFLEXES	10							
somme = →	37							
COMMUNICATION	10							
ADAPTATION	12							
PERCEPTION	8							
somme = →	30							
LOGIQUE	13							
INTELLIGENCE	11							
CONNAISSANCE	9							
somme = →	33							

Vous apprenez aux joueurs que ces choix vont déterminer le rôle qu'ils joueront chacun dans le jeu : ce sera leur spécialité. Il y a trois spécialités : tueur à gages, agent de liaison, cryptographe.

Quand vous aurez noté toutes les valeurs annoncées par un joueur, faites les sommes des caractéristiques selon le schéma ci-dessous :

- si la somme Force + Agilité + Réflexes est la plus forte, le joueur sera un tueur à gages ;
- si la somme Communication + Adaptation + Perception, est la plus forte, le joueur sera un agent de liaison ;
- si la somme Logique + Intelligence + Connaissances, est la plus forte, ce sera un cryptographe.

Annoncez à chaque joueur sa « spécialité ». Il la notera sur sa feuille de personnage. Sur notre exemple, le joueur n° 1 est un « tueur ». En cas d'égalité des points dans deux catégories, le joueur choisira sa spécialité.

Si trop de joueurs ont le même rôle, le MJ leur demandera de s'entendre entre eux. Si aucune décision n'aboutit verbalement, le MJ les départagera aux dés !

b. présentation du scénario

Vous annoncez : « maintenant que chacun a sa spécialité, je peux vous parler de l'affaire que vous allez devoir résoudre. Comme vous le savez sans doute, le professeur Poke est l'inventeur du radar FX-12 ! Depuis un certain temps, il se sentait surveillé. Le drame vient de se produire : sa fille, Isabelle, vient d'être enlevée par un groupe d'espions qui veulent l'échanger contre les secrets de fabrication du célèbre radar.

Vous êtes chargé de découvrir l'endroit où l'hélicoptère doit venir chercher les ravisseurs et leur victime. Sans doute, serez-vous obligés de vous associer, de former de petits groupes mais... je ne veux pas le savoir ; pour moi, vous serez tous concurrents. »

c. but du jeu

Le vainqueur est celui des joueurs qui, au terme de l'enquête, a le plus de points. On pourra, bien sûr, établir le classement des suivants.

d. réponses aux questions des joueurs

Le MJ explique la règle du jeu, et notamment le système des enveloppes ÉPREUVE, AIDE et SECOURS.

D'autres questions apparaîtront sans doute. Sinon, donnez les précisions suivantes :

- Comment utiliser l'argent ?

Le but du jeu est d'avoir le plus de points possible en fin de partie, et non d'être le plus riche. Cela dit la quantité d'argent restant au joueur intervient dans le décompte des points. Chacun peut acheter, vendre ou échanger une information ou un document, et ce à n'importe quel moment de la partie. Pour faciliter les premières transactions, on pourra suggérer aux joueurs le barème suivant. Mais, ils restent évidemment libres de leurs tarifs :

— une information : 1 000 $;
— la vente d'un document (après copie) : 5 000 $;
— une tentative d'assassinat sur un tiers (« contrat ») : 5 000 $.

- Faut-il constituer des équipes ?

Cela dépend un peu du nombre de joueurs. Plus il y a de joueurs, plus ils se constitueront spontanément en équipes fixes. Moins les joueurs sont nombreux, plus ils auront un comportement individualiste. Chacun reste libre de faire comme bon lui semble.

Les membres d'une équipe resteront-ils solidaires jusqu'au bout de la partie ? Le tueur ne sera-t-il pas tenté de faire la différence au dernier moment ? Ou ses équipiers de l'abandonner en l'envoyant attaquer une autre équipe ? La règle du jeu n'est pas faite pour engendrer l'entr'aide. Vous en serez vite convaincu.

- Qui ouvre l'enveloppe ?

Quand plusieurs joueurs formant (temporairement) une équipe se présentent au même moment sur les lieux d'une épreuve, chacun découvre ses trois enveloppes (enveloppes ÉPREUVE, AIDE et SECOURS). L'épreuve est la même. Si les joueurs s'entendent, il suffit d'ouvrir une seule enveloppe-épreuve pour connaître la question posée. Mais chacun sait que l'ouverture d'une enveloppe coûte des points. Qui va l'ouvrir ? Aux joueurs d'en décider ! L'entr'aide permet une économie de points.

Quand les joueurs découvriront que la valeur des enveloppes non décachetées augmente à mesure du déroulement de l'épreuve, les discussions ont quelque chance d'augmenter en intensité ! Et les billets de changer de main...

- Comment fonctionnent les combats ?

C'est un aspect important du jeu, sans être démesuré. Il faut bien l'expliquer aux joueurs.

— un « tueur » peut faire « feu » (ou plutôt « eau ») à tout moment ;
— il n'a pas le droit de tirer deux fois de suite sur la même personne ;
— il ne peut toucher plus de trois fois la même personne au cours de la partie ;
— chaque fois qu'un joueur est touché, le « tueur » note son nom (personnage + spécialité) sur sa feuille de personnage et lui fait signer celle-ci à côté (voir table des scores rubrique 12).
— le « tueur » ne peut pas recharger son arme en cours de partie. Il ne dispose que du contenu que le MJ lui donne en début de partie.

10. L'HEURE DU DÉPART

Le lendemain matin, après le petit déjeuner, arrive le moment des dernières explications et la distribution du matériel.
a. les enveloppes. Chaque joueur reçoit les enveloppes aide et secours n° 1.

b. la feuille de « rumeurs ». Chaque joueur reçoit également une enveloppe contenant une feuille différente sur laquelle figurent cinq indications (ou plus si vous avez du temps !). Cette feuille simule l'enquête personnelle de chaque joueur auprès de la population (recueil de témoignages lors de l'enlèvement). Ces feuilles proposent des affirmations différentes. Vous annoncerez aux joueurs que seules sont vraies, les affirmations qui se retrouvent sur toutes les feuilles ; les autres sont fausses. Aux joueurs de savoir s'échanger des informations... ou de les vendre :

Le MJ a reporté les affirmations 1, 3 et 4 sur toutes les feuilles de rumeurs (ce sont les affirmations vraies, qui interviendront dans le jeu). Les autres sont fausses. Au MJ de se creuser la tête pour en inventer de « vraisemblables ». Certaines affirmations n'existeront qu'à un seul exemplaire ; d'autres sur toutes les feuilles de rumeurs... moins une ! Elles n'en sont pas moins fausses...

c. la feuille de « consigne de jeu ». Comme son nom l'indique portera toutes les directives pour suivre le jeu : limite et fin de partie.

d. distribution du matériel spécifique. Chaque joueur reçoit 10 billets de 1 000 $ et 20 billets de 100 $. En outre :
— le tueur à gages reçoit un pistolet rempli d'eau colorée ;
— l'agent de liaison reçoit une carte précise de la région portant des notations en rouge (comme celle de la figure 1, par exemple) ;
— le cryptographe reçoit deux grilles de décodage ci-dessous :

A = T	H = A	O = H	V = O
B = U	I = B	P = I	W = P
C = V	J = C	Q = J	X = Q
D = W	K = D	R = K	Y = R
E = X	L = E	S = L	Z = S
F = Y	M = F	T = M	
G = Z	N = G	U = N	

	5	14	23			12	
15	22		4	13		25	
6				24			11
21	16			3			26
	7					10	
	20	17		9	2	27	
		8	19				
	18					1	28

1. Des individus louches rodaient autour du château de Graval ...
2. Un témoin affirme : j'ai vu les ravisseurs, ils avaient une voiture rouge.
3. J'ai vu des étrangers téléphoner depuis la cabine de la gare de Sarasin.
4. Le libraire-marchand de journaux de Giel serait un complice des ravisseurs ...
5. Les ravisseurs ont utilisé une fausse ambulance et sont partis vers Giel.

La feuille des rumeurs : certaines indications sont... fausses.

. zone de jeu : elle est limitée par les routes qui relient les villes de St Luc, Sailly, Graval, Tréforêt, Giel et la côte. Le jeu se déroulera dans ce périmètre sans qu'il soit nécessaire d'en sortir. Toute la superficie ainsi délimitée fait partie du jeu.
. les zones hors-jeu : sont exclus du jeu tous les lieux où la pratique d'un jeu peut gêner (hôpitaux, cimetière, lieux de culte, etc). Aucune épreuve ou recherche d'information ne s'y déroulera. Les "combats" y sont interdits.
. fin de partie : si vous n'avez pas trouvé le rendez-vous final à 16 h 30, ouvrez l'enveloppe "FIN DE PARTIE". Elle vous indiquera où vous devez vous rendre.
. Conservez toutes les enveloppes portant votre nom que vous les ayez ou non décachetées.

La consigne de jeu remise à chaque joueur. Ses indications sont impératives.

11. LES ÉPREUVES

• **1re étape :** le lieu de l'enlèvement.
Le MJ convie les joueurs à observer le lieu de l'enlèvement, à y relever des indices. Une seule consigne, classique dans les enquêtes policières : Ne Touchez à Rien !
Que vous choisissiez de placer le lieu de l'enlèvement dans une pièce ou dans un coin du jardin, renversez quelques objets, simulant les premiers instants du rapt. La plupart des objets ne serviront qu'à détourner l'attention des joueurs. Un seul sert vraiment à découvrir l'étape suivante. Il s'agit d'une feuille où est inscrit un texte codé (voir ci-dessous).

— Dans l'enveloppe-aide n° 1, on mentionnera :
« Près de l'urne, on dit "a voté !" même si c'est pour le parti communiste italien ! »

— Dans l'enveloppe-secours n° 1, le message dévoilera :
A voté ?, PCI ?
A vaut T ! P c'est I ! mais bien sûr donc, B = U, C = V, D = W, etc. et Z = S.

KLGWXS-OHNL VAXS EX FTKVATGW WX
CHNKGTNQ WX ZBXE TVAXMXS NG ITJNXM
WX VAXPBUZ-ZNF XM'IKHGHGVXS ET
IAKTLX: VX G'XLM ITL WTGZXKXNQ GMG?

(se dit devant l'urne !)

Et le message cachait le texte suivant :

« RENDEZ-VOUS CHEZ LE MARCHAND DE JOURNAUX DE GIEL. ACHETEZ UN PAQUET DE CHEWING-GUM ET PRONONCEZ LA PHRASE : CE N'EST PAS DANGEREUX, NON ? »

• **2e étape :**
Les joueurs se sont précipités vers Giel, chez le marchand de journaux. Glissant subrepticement le « Ce n'est pas dangereux, non ? » devant quelques clients un peu surpris, chacun a reçu un groupe de trois enveloppes ; ce sont les enveloppes de la deuxième épreuve.

— Epreuve n° 2 :
Il est 10 h 24. On vous téléphone. « Je suis Isabelle Poke. Mes ravisseurs me traitent correctement, mais je ne serai libérée que si mon père consent à fournir les secrets de fabrication du FX 12. Écoutez, il vient de s'écarter ! Je suis dans la cabine téléphonique de... »
Le fracas d'un train freinant puis s'arrêtant vous empêche d'entendre la suite.

— Aide n° 2 :
Un train s'arrête dans une gare. Il n'y a qu'une ville où le train s'arrête à 10 h 24 !
A vous de vous procurer les horaires de la région !

— Secours n° 2 :
Rendez-vous à la cabine téléphonique de la gare de Sarasin.

• **3e étape :**

Cinq véhicules suspects ont été interceptés. Ils contenaient des grenades ! Leurs propriétaires, Armand, Bernard, Claude, Daniel et Ernest, ont été immédiatement arrêtés.
La voiture verte qui venait de Sailly contenait deux fois plus de grenades que la rouge qui venait de Graval ; laquelle en avait également deux fois plus que la rouge qui venait de St-Luc ; qui, elle-même, en avait deux fois plus que la rouge qui venait de Forges. Quant à la noire qui venait de Giel, elle n'en avait que 4. Sachant que Daniel détenait moins de grenades qu'Ernest et que Bernard en avait 13 de moins que Claude, trouvez d'où vient Daniel, qui conduisait la voiture des ravisseurs. Car celui-ci a caché un message sur le poteau indicateur de fin de localité, en quittant la ville que vous devez trouver.
Rendez-vous devant ce poteau indicateur dès que vous aurez trouvé la solution.

— Aide n° 3 :
Le quartier général communique : toutes les feuilles de rumeurs indiquent que les ravisseurs ont une voiture rouge. On apprend que Claude détenait 26 grenades.

— Secours n° 3 :
Allez vite à Graval. Cherchez le poteau indicateur de fin de localité à la sortie de Graval sur la route de Sailly.

• **4e étape :**
Derrière le panneau de sortie de la localité de Graval, le MJ aura collé le cryptogramme suivant :

O	Z	A	I	P	J	E	L
P	A	B	E	L	P	T	H
A	Y	X	H	N	Q	R	D
S	L	Q	Z	L	X	W	L
J	U	H	K	J	Q	R	Z
B	A	A	W	A	L	U	B
Z	H	B	E	K	C	T	P
G	G	Y	Z	B	J	A	C

1.Cg1-f3!

Un truc pour éviter que la grille disparaisse arrachée : collez-en plusieurs les unes sur les autres. L'arrachage de la première n'entraînera pas la destruction du message. Si jamais il pleut, protégez le texte dans une pochette en plastique.

— Aide n° 4 :
Allo ? 1. Cg1-f3 ? C'est le déplacement d'un cavalier aux échecs. Les cases sont, de gauche à droite, notées horizontalement A, B, C, D, etc. jusqu'à H, et verticalement de bas en haut de 1 à 8. Commencez à lire à partir de la case g1, la seconde est f3. Et, 2. Cf3-e5 !!

— Secours n° 4 :
Allez au bar de la plage à Saint-Luc.
Cette enveloppe sera aussi appelée "FIN DE PARTIE"

12. DÉSIGNER LE VAINQUEUR

Tous les joueurs se retrouvent au Bar de la plage, où le MJ les attend.
C'est la fin du jeu et les joueurs sont fatigués. C'est au MJ de faire attention s'il ne veut pas que le jeu s'effondre au dernier moment !
1. Le MJ a préparé une grande enveloppe par joueur, avec son nom inscrit ;
2. Dès qu'un joueur arrive, il lui demande de lui restituer son argent et ses enveloppes, qu'il a collectées (décachetées ou non) et place le tout dans la grande enveloppe.
Et à présent commence la tâche importante du MJ.

• Les scores. Attention, les joueurs ne devront découvrir la manière de les calculer qu'à la fin du jeu.

— L'ordre d'arrivée au rendez-vous final :
le premier arrivé marque : . . 2 000 points
le second :. . . . . 1 200 points
le troisième :. . . . . 600 points
le quatrième :. . . . . 200 points
le cinquième :. . . . . 100 points
Si deux ou plusieurs joueurs arrivent groupés, les points sont répartis également. Par exemple, deux joueurs arrivent simultanément en seconde position. Ils sont donc deuxième et troisième. Ils marquent chacun :

$$\frac{1\,200 + 600}{2} = 900 \text{ points}$$

• Les enveloppes.
— Une enveloppe non décachetée marque le nombre de points indiqué dessus. Soit :

Enveloppes	Épreuve	Aide	Secours
n° 1	—	500	600
n° 2	2 000	1 000	1 300
n° 3	3 000	1 500	1 500
n° 4	4 000	2 000	2 700

— Une enveloppe décachetée marque des points en fonction de la valeur des caractéristiques adaptation (A), communication (C), logique (L) et intelligence (I) du joueur.

Enveloppe	Épreuve	Aide	Secours
1-2-3-4	10 × (A + C)	10 × [30 − (L + I)]	20

Par exemple, à l'étape n° 3, Pierre a ouvert son enveloppe « épreuve ». Personnage fort en adaptation (16) et surtout en communication (18), on peut supposer qu'il a su monnayer son contenu avec d'autres joueurs présents au même endroit au même moment. Pour cette enveloppe, il marque 10 + (16 + 18) = 340 points.
Mais il s'était également créé un personnage très doué en logique (18) et très intelligent (16). Or il a dû ouvrir son enveloppe aide. Ce qui n'est tout de même pas très fort pour un logicien émérite.
Il marque pour cette enveloppe 10 + [30 − (18 + 16)] = − 40 points.
Dans le même cas, Paul, un personnage dénué de logique (5) et stupide (3) aurait marqué 10 + [(30 − (5 + 3)] = + 220 points !

• Blessures. Chaque fois qu'il a été touché par un tueur, un joueur perdra 10 fois la somme de ses points en agilité, réflexes et perception.
Ainsi Pierre, l'intellectuel, n'est ni agile (7) ni doué de réflexes (5) et sa perception est médiocre (9). Pas étonnant qu'il ait été touché 3 fois. Il perd :
3 × 10 × (7 + 5 + 9) = 630 points
Mais Paul, le tueur tout en muscles, fort de son agilité (16) de ses réflexes (18) et de sa bonne perception (13) a tout de même été touché 5 fois ! Il n'aurait vraiment pas dû subir un tel outrage ! Il perd :
5 × 10 × (16 + 18 + 13) = 2 350 points !
Quant à lui, le tueur aura eu d'autant plus de mérite de toucher des victimes qu'il est... fort et érudit. Pour chaque tir réussi, il marquera donc vingt fois la somme de ses scores en force physique et en connaissance.

• L'argent : il est directement converti en points : 1 $ = 1 point. Les joueurs sont évidemment classés en fonction de la somme totale de leurs points.

Michel Brassinne

FANTAS'ÎLE

Pourtant cette croisière s'annonçait bien ... Que s'est-il donc passé ? D'abord, ce nuage rose qui encercla le bateau, puis ce sentiment de flottement, et vos yeux qui se sont fermés... Enfin votre réveil quelque part sur une île,... mais voici que votre comportement devient étrange, et de plus, six membres de l'équipage ont disparu...

nombre de joueurs : 1 (ou 2)

matériel : 1 dé à 6 faces, 1 crayon, et le plan de la page 75.

but du jeu : d'une part, rassembler l'équipage ; d'autre part trouver le moyen de rendre à chacun de ces membres, son comportement "normal".

déroulement du jeu :
chaque objet ou personnage est unique sur l'île. Les déplacements ne sont possibles qu'en empruntant les chemins existants. De plus, vous serez affligé d'une des deux aversions suivantes. Votre comportement en sera évidemment affecté :
- l'"escalaphobie" ne permet pas au joueur de gravir les marches d'un escalier ;
- la "crucidestraphobie" ne permet pas au joueur de supporter la présence d'une croix immédiatement à sa droite.

Vous pouvez porter autant d'objets que vous le désirez, de plus vous possédez un potentiel de charisme (ch - c'est-à-dire, pouvoir de persuasion), variable au cours de la partie, mais ne pouvant jamais être inférieur à un.

le jeu :
1. le tirage du charisme se fait au dé ; avec 1 ou 2 = 1 ; avec 3 ou 4 = 2 ; avec 5 ou 6 = 3 ; ajoutez 2 au résultat. Exemple : vous tirez 3 donc vous aurez 2 + 2 = 4 de charisme ;
2. le tirage de la phobie, au dé également : résultat pair, c'est l'escalaphobie, impair, c'est la crucidestraphobie.
3. le tirage du point de départ au dé à nouveau : entre 1 et 6, selon le résultat. Vous partez du point de départ tiré sur le plan de la page 75.

A chaque numéro rencontré lors de votre périple, vous vous reportez à la liste de descriptions ci-dessous (notes de 1 à 59), pour connaître l'événement correspondant (vous trouverez la signification des symboles utilisés dans le lexique ci-contre). Lorsque vous rencontrez un nombre de 100 à 159, reportez-vous aux notes de résolutions, qui vous apprendront les conséquences de votre action.

Notez par écrit les objets en votre possession, ainsi que le bonus (symbole (+nCh) qu'ils apporteront à votre charisme.
- lors d'une rencontre (membres d'équipage, autochtones...), trois cas se présentent :

a. votre charisme modifié est supérieur à celui-ci de votre adversaire ; pour gagner, vous devez tirer au dé de 2 à 5 ;
b. votre charisme modifié est égal à celui de votre adversaire ; pour gagner vous devez tirer au dé un chiffre pair.
c. votre charisme modifié est inférieur à celui de votre adversaire ; pour gagner, vous devez tirer au dé un 1 ou un 6.

le jeu à deux :
... à condition que chaque joueur dispose de son propre numéro de *J & S!* Les deux joueurs ne peuvent débuter du même point et avoir la même phobie. Ils se déplacent l'un après l'autre de lieu en lieu ; secrètement, ils en consultent la description, choisissent leur conduite et lisent les notes qui en découlent. Ils annoncent à leur adversaire le numéro de la note et ses « acquisitions » (personnages et objets). Dans le cas d'une rencontre, il y a confrontation de leur charisme modifié comme précédemment ; le gagnant a le choix entre bénéficier d'une acquisition sur place, ou soustraire un bien à son adversaire.

LISTE DES SYMBOLES

→ n	se rendre à la note n
♡	vous tentez de persuader...
♥	vous contrez...
★	lancer un dé à 6 faces
☞	Vous fuyez
†	Vous êtes mort

DESCRIPTIONS

1. Vous êtes sur le pont du bateau ; vous cherchez si il y a quelqu'un à bord, → 107 ; vous partez découvrir l'île, → 111.
2. Le mécanicien confectionne une grande voile avec des draps ; ♡ → 127 ; sinon → 111.
3. Vous êtes sur la plage ; vous allez vers 10, → 117 ; sinon, → 111.
4. Vous êtes au milieu du pont quand un craquement sinistre se fait entendre, → 128.
5. Un croisement ; vous allez vers 10, → 137 ; sinon, → 111.
6. Sur ce piton rocheux, une bouteille rejetée par la mer ; vous la prenez, → 147 ; vous partez, → 111.
7. Un groupe de chasseurs descend d'un arbre, ils vous font face ; ♥, → 157, ☞, → 103.
8. La traversée est périlleuse ; vous assurez le passage, → 113 ; vous tentez la chance, → 123.
9. Un totem sur lequel est accrochée l'amulette à Jaire ; vous la prenez, → 133 ; sinon → 111.
10. Entre les tombes de Rhade et Jaire, vous devinez un coffre à moitié déterré ; vous l'ouvrez, → 143 ; sinon → 111.
11. Deux crocodiles somnolent ; vous tentez de traverser la rivière, → 42 ; sinon → 51.
12. Un gorille surgit d'un arbre ; ♥, → 121 ; ☞, → 103.
13. Le stewart est affairé à préparer une grenadine géante avec l'eau ; ♡, → 131 ; sinon, → 111.
14. Près d'une statue est dissimulé le masque à Rhade ; vous le prenez, → 118 ; sinon, → 111.
15. Le second creuse la falaise à l'aide d'une rame ; ♡, → 141 ; sinon, → 111.
16. Dans la palmeraie, le capitaine attend que passe la caravane ; ♡, → 151 ; sinon, → 111.
17. Le village des Pygmées cannibales : vous tentez de le traverser, → 115 ; vous désirez obtenir leur aide, → 105.

18. Le médecin de bord est occupé à produire des cocottes en papier grâce à son livre de médecine ; avez-vous un parchemin ? Oui → 106 ; sinon, ♡, → 139 ; ou vous passez votre chemin, → 111.

19. Le cuisinier fait mijoter une soupe dans un chaudron, il vous en propose ; vous acceptez, → 149 ; sinon, → 100.

20. Le terrain semble instable ; vous traversez la zone, → 120 ; sinon, → 130.

21. Les effigies de Clix et Cliv bloquent le passage grâce à un champ de force, si vous n'avez pas lu le contenu d'un parchemin, impossible de passer ; sinon c'est le moment d'avancer... Si vous n'en trouvez pas le moyen → 140.

22. Près d'un arbre, une jeune pousse (un scion) ; vous vous en emparez et hâtez de rebrousser chemin pour préparer le remède, lire 43 ; en 21, vous allez vers 20, → 102 ; vers 17, → 112.

23. Il vous faut maintenant les ustensiles du stewart pour doser le remède en 13, → 104.

24. L'échange se fait... → 50.

25. Les Pygmées s'écartent de votre chemin, ils vous désignent une hutte ; vous acceptez leur invitation, → 122 ; vous continuez vers 18, → 132.

26. Distribution faite, l'équipage présent est guéri, → 156.

27. Sur le parchemin est inscrit : "De l'ombre d'un nom tombe un nombre ; signé Clix". Le livre vous rapporte 1 ch.

28. Si vous réussissez, → 111 ; sinon, → 145.

29. Le pont s'écroule ; désormais il est impossible de passer par 4 ; si vous avez tiré 3 ou moins, → 3 ; sinon → 5.

30. Vous avez un malus de 1 ch à votre prochaine tentative de persuasion, → 110.

31. Du chaudron sort un génie qui vous transforme en rocher.†.

32. Il vous transforme en arbre †.

33. Si le cuisinier est avec vous, il ne faut qu'un tour pour préparer la potion, sinon il faut deux tours. Ensuite, → 152.

34. L'un des crocodiles vous dévore. † .

35. Vous allez vers 17, → 25 ; vers 18, → 41.

36. Vous choisissez un verre, → 126 ; une tasse, → 136 ; une cuillère, → 146.

37. Si vous possédiez un parchemin, il est perdu.

38. Si vous avez réussi, ils s'écartent, → 111 ; sinon, → 125.

39. Si vous avez réussi, vous gagnez 1 ch.

40. Vous ressentez brusquement des nausées ; vous perdez 3 tours pour vous remettre de cette intoxication et perdez 1 ch.

41. L'une des poules vous vole le scion : tout est perdu !

42. Tentez votre chance, → 129.

43. Le scion vous donne 2 ch de plus.

44. Au bout d'un tour, l'équipage est hostile, il vous faut fuir vers le bateau, → 108.

45. Le champ de force disparaît, vous pouvez accéder à 22.

46. Il réfléchit au problème et annonce : "en vérité, il faut un verre", vous êtes d'accord → 134 ; sinon, → 116.

47. Si vous avez réussi, vous gagnez 1 ch, puis → 111 ; sinon → 103.

48. Contre un objet, (révolver, livre), ils peuvent retenir votre adversaire pendant 2 tours.

49. Bravo, tout le monde est sauvé.

50. Sur une feuille du livre est inscrit : "faire macérer un scion de l'arbre de vérité dans de l'eau, une mesure par personne" ; ♡ le médecin, → 139 ; sinon, → 111.

51. Si vous retournez sur vos pas, → 111 ; sinon vous perdez 1 ch → 111.

52. ♡, → 139 ; sinon, → 111.

53. Un escalier descend dans l'obscurité et arrive en 19 près d'une marmite, → 142.

54. Au bout d'un tour, tout le monde s'endort, dommage... l'antidote n'est pas sur l'île, → 108.

55. Elle se trouve dans la signature ; si vous ne trouvez pas, dommage... il n'y a plus personne pour vous aider...

56. Vous avez le choix entre une cuillère, un verre ou une tasse ; si le stewart est avec vous, → 114 ; sinon, → 124.

57. Il y est inscrit : "dans l'ombre de mon nom se cache la clé du temple, signé Cliv".

58. Si vous réussissez, → 111 ; sinon, → 103.

59. Au bout d'un certain temps, tout l'équipage est guéri, mais personne ne sait grâce à qui...

RÉSOLUTIONS

100. Il se met en colère : "c'est l'heure de la soupe, nom de... !" ♡, → 30 ; sinon, → 111.

101. Un des crocodiles vous projette en 8, → 37.

102. Le chemin est périlleux, lire 120 ; si vous réussissez, → 35.

103. ★, sur 1 ou 6, vous perdez un objet et son bonus, → 111.

104. → 56.

105. → 48.

106. Il vous propose d'échanger votre parchemin contre son livre ; vous acceptez, → 24 ; vous refusez, → 52.

107. Vous trouvez le pistolet du capitaine sans munitions (+1 ch), → 111.

108. → 59.

109. Vous perdez la vie dans une fondrière, †.

110. ★ contre le cuisinier (4 ch), → 39.

111. Vous pouvez continuer.

112. → 25.

113. Cette sage décision vous fait perdre 1 tour, mais vous passez.

114. → 46.

115. ★ contre les villageois (10 ch), → 38.

116. Vous choisissez la cuillère, → 146 ; la tasse, → 136.

117. Un perroquet crie : "Oh ! les singes ! rendez-moi mon collier...", → 111.

118. Le masque = (+ 2 ch) seulement sur les Pygmées.

119. Vous perdez 2 tours parmi les cocottes en papier.

120. ★, sur 1 ou 6, vous parvenez à traverser les marécages, sinon vous rejoignez la liste des disparus,†.

121. ★ contre le gorille (5 ch), → 58.

122. → 53.

123. ★, sur 3 ou moins, votre témérité vous entraîne en 3, → 37 ; sinon, → 111.

124. → 36.

125. Vous tentez de nouveau ? Non, → 135 ; oui, lire 115, puis → 28.

126. → 26.

127. ★, contre le mécanicien (3 ch), → 39.

128. ★, → 29.

129. Si vous obtenez 6, → 34 ; 2 ou moins, → 60 ; autres, → 158.

130. ★, sur 1, la chance vous abandonne,† ; sinon vous pouvez retourner sur vos pas.

131. ★, contre le stewart (1 ch), → 39.

132. → 41.

133. L'amulette= (+1 ch) sauf sur le gorille.

134. → 26.

135. Vous vous dirigez vers 18, → 119 ; vers 20, → 109 ; vers 21, → 155.

136. → 54.

137. Un mainate chante : "le joli masque ! il est à moi tout seul !", → 111.

138. "l'amulette suédoise est à Jaire" dit le Pygmée.

139. ★, contre le docteur (2 ch), → 39.

140. Réfléchissez un peu, la solution est proche, → 55.

141. ★, contre le second (5 ch), → 39.

142. → 33.

143. A l'intérieur du livre, vous trouvez un parchemin, → 27.

144. → 42.

145. Vous finissez en court-bouillon,†.

146. → 44.

147. A l'intérieur de la bouteille se trouve un parchemin, → 57.

148. → 111.

149. Très bonne !, → 40.

150. → 31.

151. ★, contre le capitaine (6 ch), → 39.

152. → 23.

153. → 49.

154. → 45.

155. Vous perdez 2 tours, → 111.

156. → 49.

157. ★, contre les chasseurs (6 ch), → 47.

158. Vous perdez 1 tour, →111.

159. → 45.

Philippe Fassier et Jean Do Jodin

solution dans le prochain numéro.

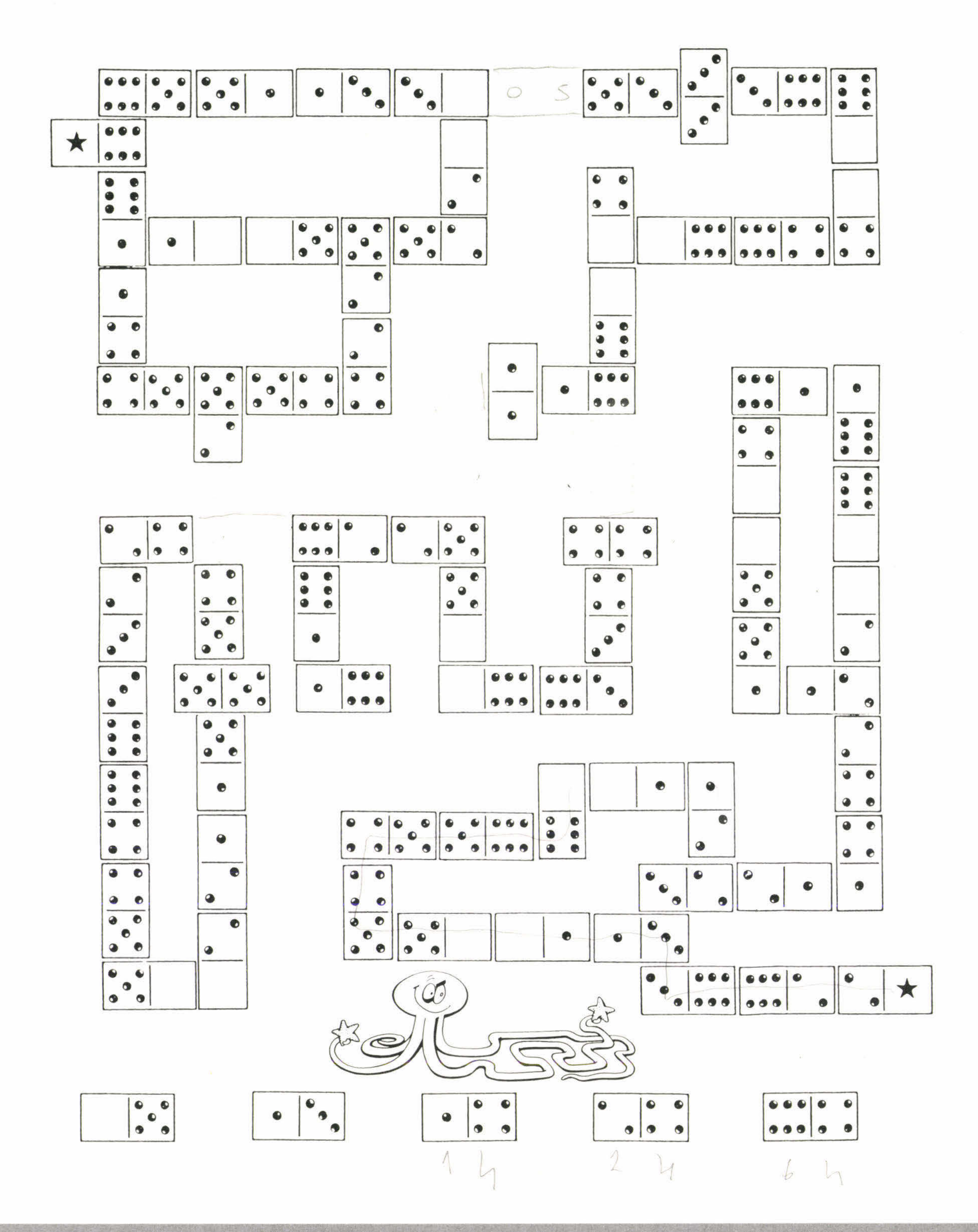

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22

AVEC LES DOMINOS...

Vous connaissez bien sûr les dominos... Ici, ils se prêtent à quatre casse-tête à jouer en solitaire...

LABYRINTHE

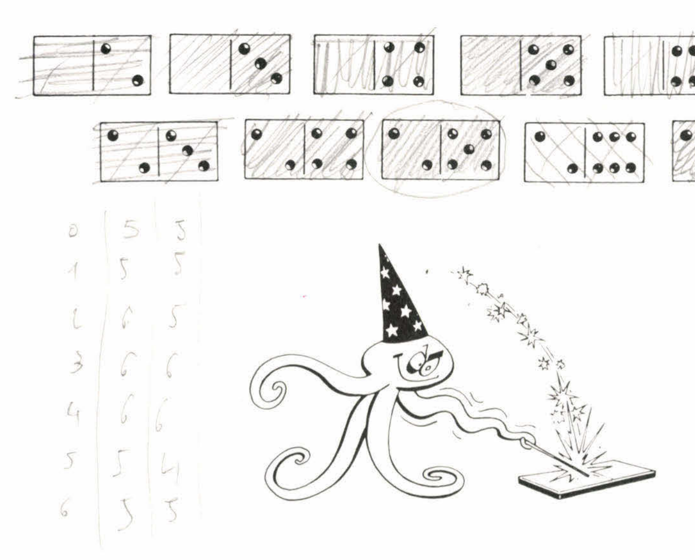
Rejoignez le six étoilé au deux étoilé d'un trait continu. Pour faire la liaison entre les différentes figures, vous utiliserez une fois chacun les cinq dominos donnés en bas du labyrinthe. Vous devez obligatoirement passer sur les deux moitiés d'un domino (sauf les doubles qui sont placés perpendiculairement) ; et ne pourrez passer qu'une fois sur chaque domino.
Quel est le bon chemin ?



CACHE-CACHE

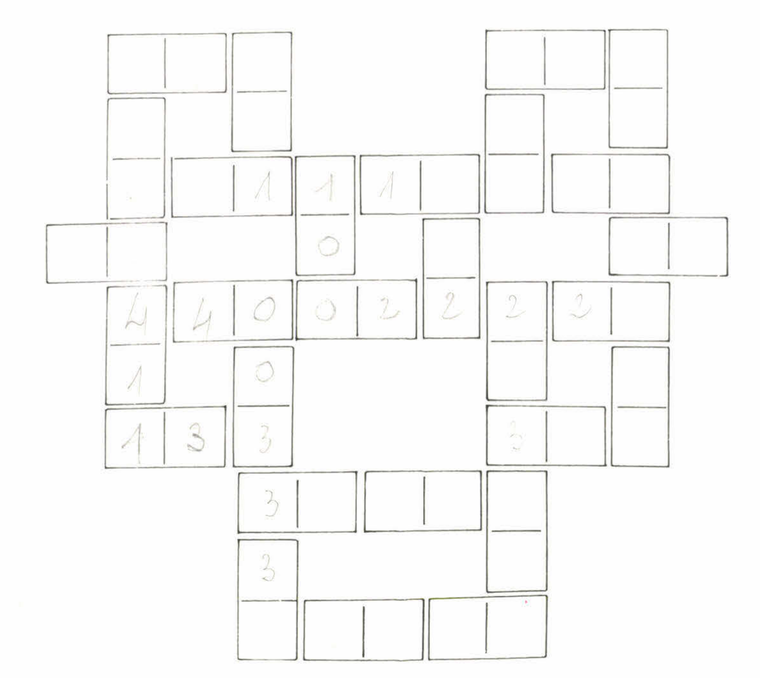
Avec ces dix-neuf dominos, sauf un, on peut former un carré ayant cette configuration, ci-contre... Reconstituez-le et donc trouvez le domino exclu du carré ?

4	3	1	3	2	4
6	4	5	0	3	5
0	5	1	4	1	2
1	4	3	2	3	0
3	2	0	6	2	6
6	6	1	4	0	5



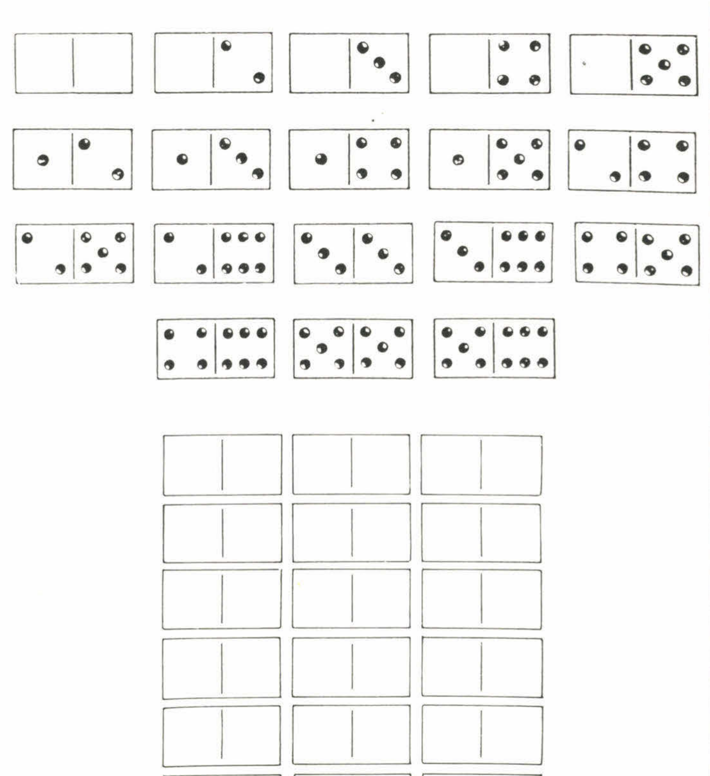
CONSTRUCTION

Prenez tous les dominos d'un jeu classique (de 0-0 à 6-6). Et, essayez de les placer dans la forme ci-dessous. Il faut bien entendu respecter la règle des dominos : les moitiés de dominos qui se touchent doivent avoir la même valeur. Plusieurs solutions existent. Saurez-vous en trouver une ?



CARRÉ MAGIQUE

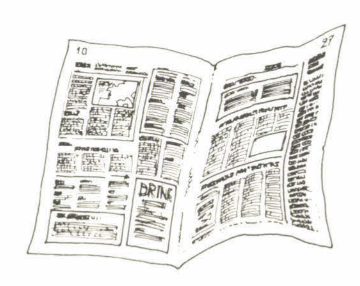
Vous disposez de ces dix-huit dominos. Formez un carré magique, de manière que la somme des points figurant sur les moitiés de domino de chaque rangée, chaque colonne, chaque diagonale soit égale à 18. Les dominos se placeront horizontalement...



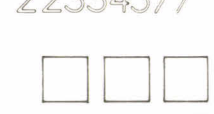
solutions page 116

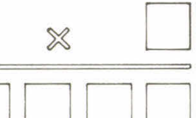
TEST

1.
Voici une feuille tombée d'un journal qui n'avait que des pages de ce même format. Combien de pages formaient le journal complet ?

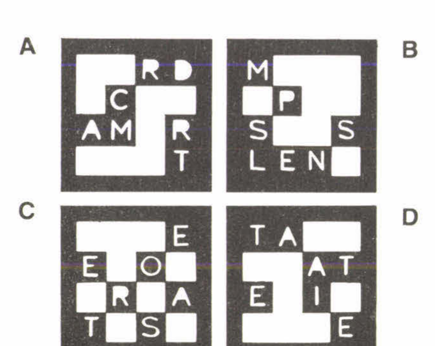


2.
Recomposez cette multiplication à partir de ces huit chiffres donnés par ordre croissant. Bien entendu, la multiplication doit être juste !

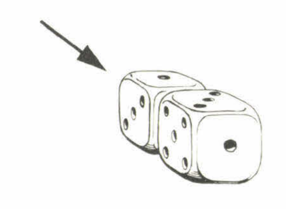




3.
Si l'on superpose ces quatre cartes, on peut lire quatre mots horizontalement et quatre mots verticalement. Dans quel ordre faut-il superposer les quatre cartes ?



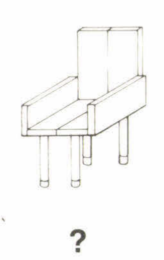
4.
Ces deux dés sont identiques. Quelle est la face indiquée par une flèche ?



5.
Ce marchand de meubles en kit est très logique quand il fixe ses prix. D'après vous, combien devrait coûter le fauteuil ?

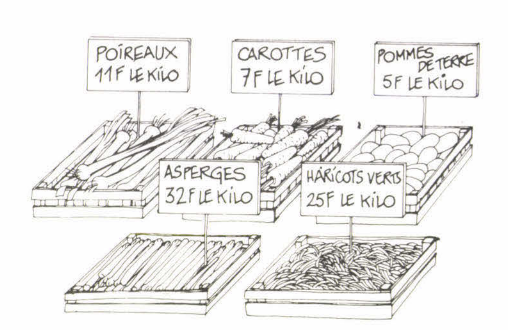


190 F **100 F** **150 F**

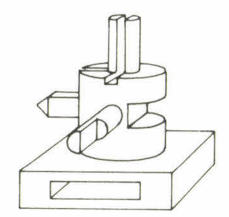


?

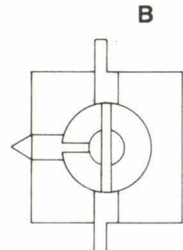
6.
Au marché, j'ai acheté pour 7 kg de légumes (je n'ai acheté que des nombres entiers de kg pour chaque légume). Et j'ai dépensé 111 francs. Quels légumes ai-je achetés ? Et en quelles quantités ?

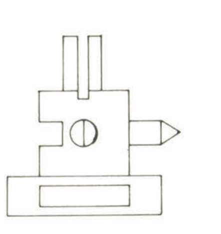


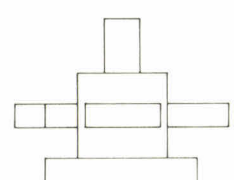
7.
Voici diverses vues de la structure ci-dessous. L'une de ces vues est fausse. Laquelle : A, B, C ou D ?



A B







C D

8.
Parmi les neuf affirmations, une est fausse. Trouvez malgré tout le prénom de chaque portrait.

A B





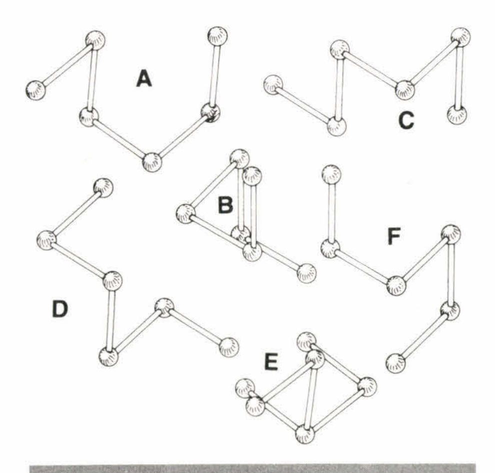


C

1. Guillaume porte un nœud papillon.
2. Rodolphe porte un chapeau.
3. Stanislas est moustachu.
4. Guillaume se trouve à un bout.
5. Rodolphe est au centre.
6. Guillaume tient un livre.
7. Rodolphe a une fleur à la boutonnière.
8. Stanislas porte des lunettes.
9. Stanislas fume.

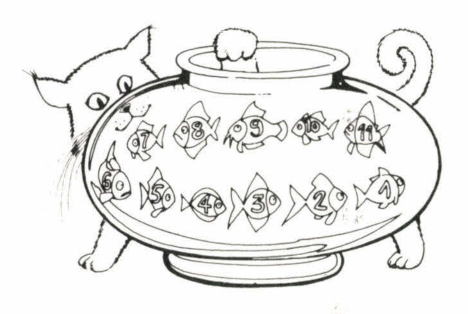
9.

Parmi ces six formes, deux sont identiques. Lesquelles ?



10.

Ces onze poissons rouges nagent en faisant une ronde dans le bocal. Le chat en laisse passer trois, puis, régulièrement, mange le quatrième. Combien de tours de bocal pourra effectuer le poisson n° 2 avant d'être croqué à son tour ?

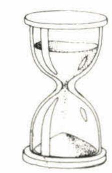


11.

Si DAME avec ce code s'écrit : **NORD A CONTRE-ATTAQUÉ PIQUE,** que signifie : **LES JOUEUSES OSENT DÉLIBÉRÉMENT CETTE SURESTIMATION ?**

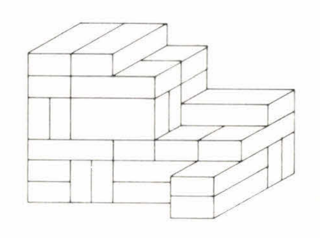
12.

Ce gratin doit rester exactement huit minutes au four. Pour mesurer le temps, vous n'avez que deux vieux sabliers : l'un de 7 minutes, l'autre de 3 minutes. Comment allez-vous procéder ?

7 min   **3 min**

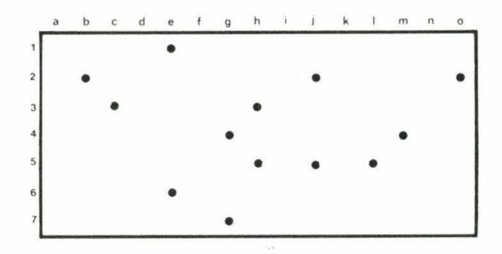
13.

Ce tas de briques est composé de briques de mêmes dimensions. Combien y en a-t-il au minimum ?



14.

Placez quatre points de manière à former huit lignes droites de quatre points chacune (lignes verticales, horizontales ou en diagonale).

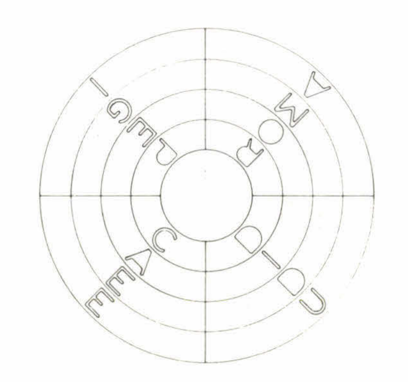


15.

Comment obtenir un résultat de 1 000 à l'aide de huit 8 et l'un des signes élémentaires d'opération (+, −, ×, :) que vous pourrez répéter autant de fois que vous le souhaitez ?

16.

Ces quatre disques sont indépendants. Faites tourner deux d'entre eux de manière à former simultanément quatre mots qui se liront de l'intérieur vers l'extérieur.

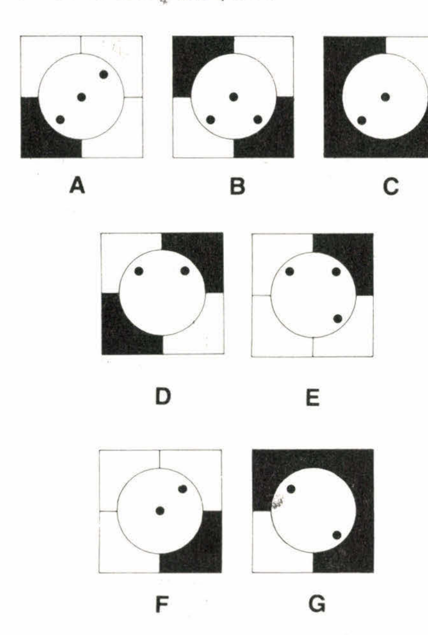


17.

Dans sa bibliothèque, Séraphin possède 119 livres qui sont écrits soit en français, soit en anglais, soit en italien. Il y a 28 livres anglais de moins que de livres français, et 35 livres anglais de plus que de livres italiens. Combien y a-t-il d'ouvrages en français ?

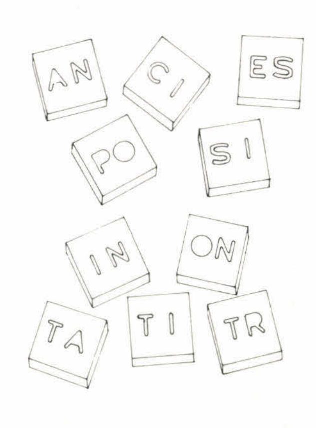
18.

Chaque carré peut s'associer à un autre pour former une paire complémentaire. Un se trouve isolé. Lequel ?



19.

Combien de mots de six lettres ou plus pouvez-vous former avec les paires de lettres inscrites sur les jetons ci-dessous. Chaque jeton peut servir autant de fois que l'on veut, mais pas plus d'une fois dans le même mot.



solutions pages 116 et 117

ECHECS

A L'ASSAUT DU ROQUE (suite)

Nous continuons notre série de plusieurs épisodes sur ces stratagèmes impitoyables qui permettent de se saisir de l'objet de nos désirs : le Roi de l'adversaire. Le monde clos du roque sera ouvert par effraction, et la violence n'est pas seulement tolérée dans les exercices qui suivent, elle est conseillée !

EXERCICES

Employez la manière forte !

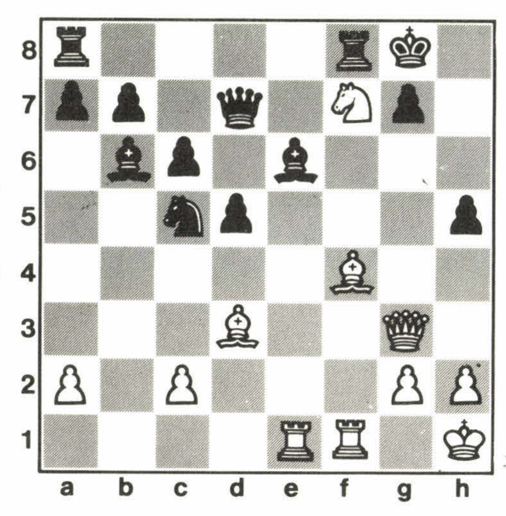
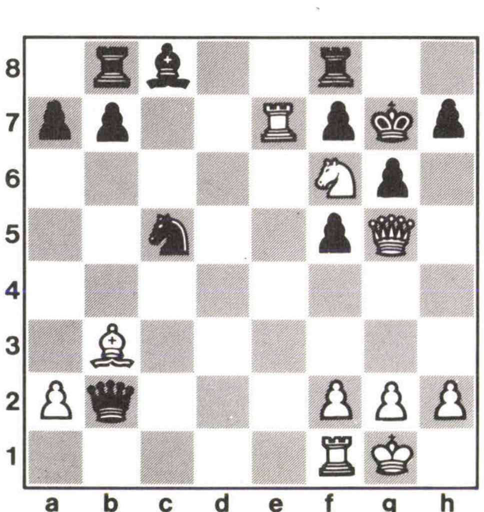


Diagramme 1 : *les blancs jouent et font mat en trois coups.*

Au premier coup d'œil, les noirs ne craignent pas grand-chose, mais au second...



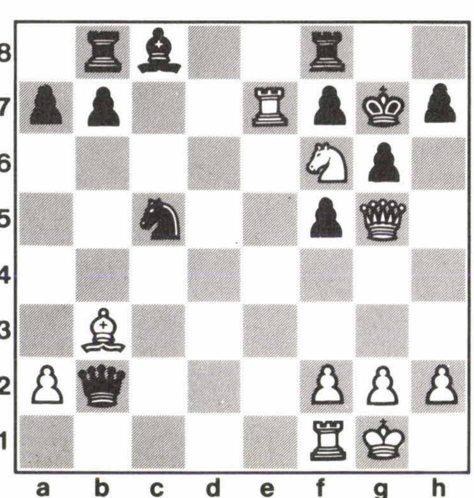


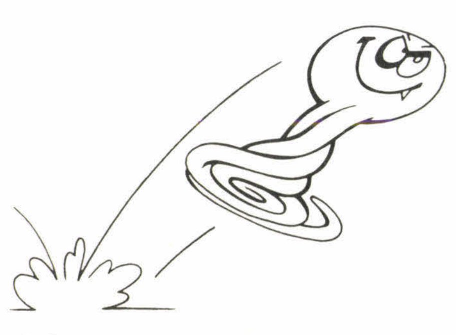
Diagramme 2 : *les blancs jouent et font mat en quatre coups.*

Un peu éculé, mais toujours plaisant à regarder :

Diagramme 3 : *les noirs jouent et font mat en cinq coups.*

Tout le problème consiste à faire participer la Dame blanche à la bataille.

Diagramme 4 : *les blancs jouent et font mat en cinq coups.*



De l'exploitation maximale des lignes ouvertes :

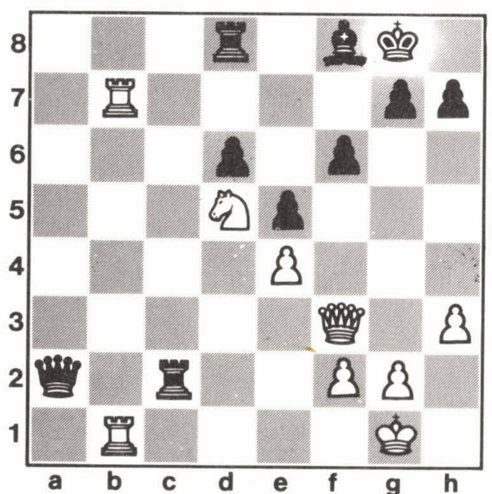


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent.*

Un tel fou noir porte le surnom de « dragon » et incendie souvent les grands-roques :

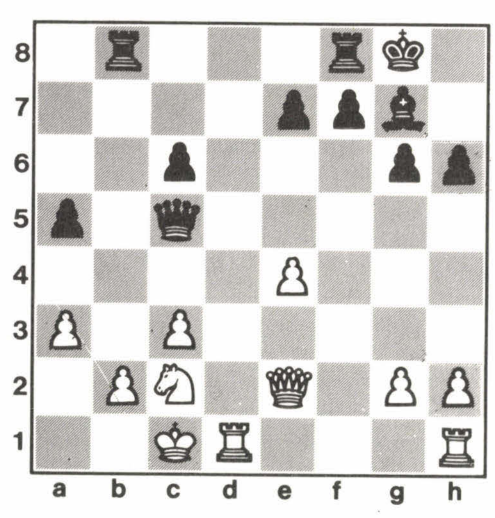


Diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent.*

« Couple en danger ! » : en effet la Dame noire, autant que le roque, sera prise pour cible :

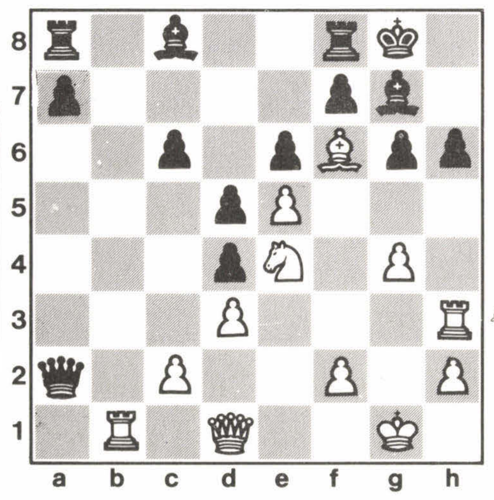


Diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent.*

De la force de « l'échec double » :

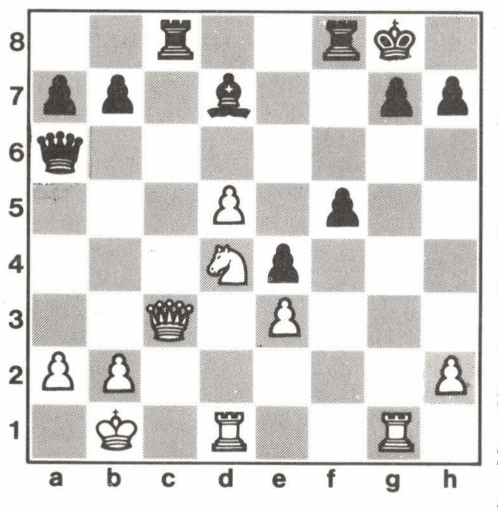


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 117

Toujours le thème de la démolition :

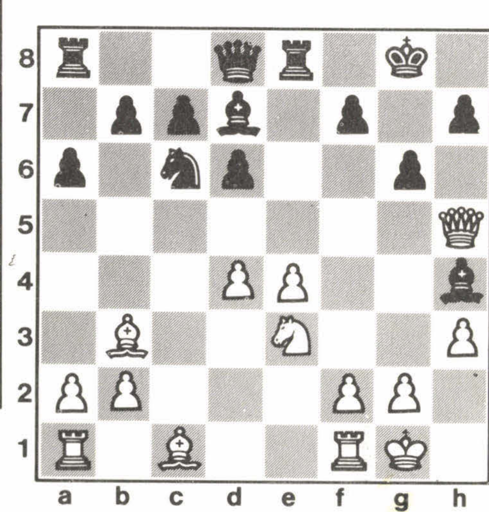


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

Après le troisième coup (joli) de la combinaison, il n'y a plus de suspense...

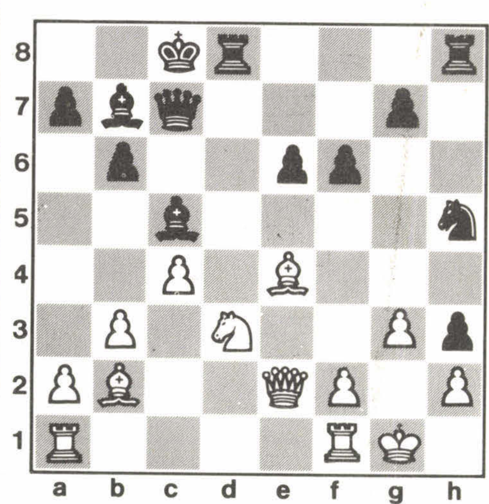


Diagramme 10 : *les noirs jouent et gagnent.*

Une combinaison de rêve... qui s'est produite dans la réalité !

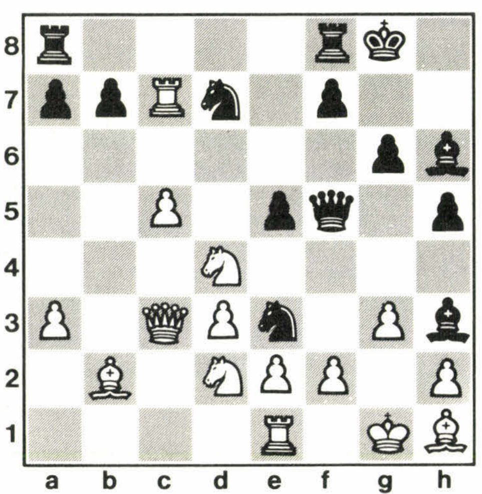


Diagramme 11 : *les noirs jouent et gagnent.*

Plusieurs « coups candidats », mais une seule suite clairement... gagnante.

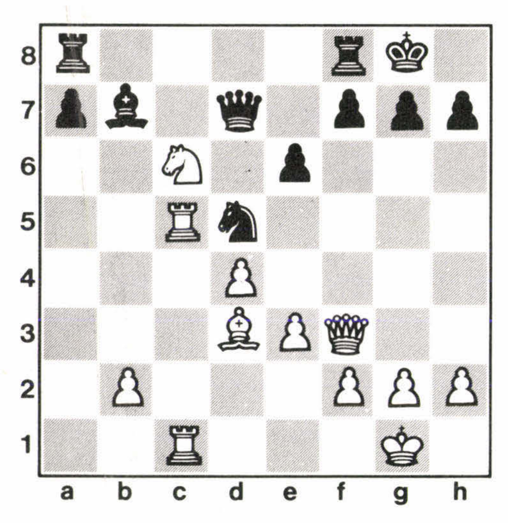


Diagramme 12 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 117

Un casse-tête, beau à n'y pas croire :

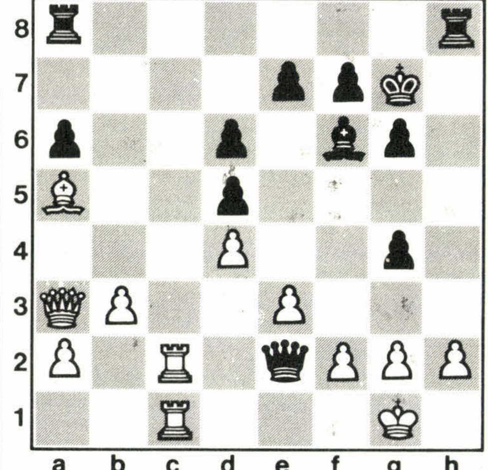


Diagramme 13 : *les noirs jouent et gagnent.*

PARTIE

Blancs : Keene ; noirs : Miles. Jouée à Hastings en 1975 ; défense semi-Tarrasch.

1. Cf3, Cf6 ; 2. c4, c5 ; 3. Cc3, Cc6 ; 4. e3, e6 ; 5. d4, d5 ; 6. c×d5, C×d5
après être passée successivement par une « ouverture réti » [1. Cf3], une « Partie anglaise » [2. c4], la partie entre dans les méandres de la « Défense semi-Tarrasch ». Par 6. ... e×d5, acceptant d'avoir un pion central isolé sur la case d5, les noirs auraient choisi ainsi la « Défense Tarrasch » proprement dite.

7. Fd3, c×d4 ; 8. e×d4
ce sont maintenant les blancs qui possèdent, en d4, un pion central isolé. Ses adeptes prêchent pour les possibilités d'attaque que ce pion offre en milieu de partie, ses détracteurs mettent en relief la faiblesse qu'il constitue en fin de partie.

8. ...Fe7 ; 9. 0-0 0-0 ; 10. Te1
l'importance de cette Tour va bientôt apparaître.

10. ...Cf6
10. ...Ff6, entamant la pression sur le pion d4, est également usuel.

11. Fg5, Cb4?!
et non 11. ...C×d4? ; 12. C×d4, D×d4?? à cause de 13. F×h7+! suivi de 14. D×d4. Le coup du texte est inférieur au classique 11. ...b6

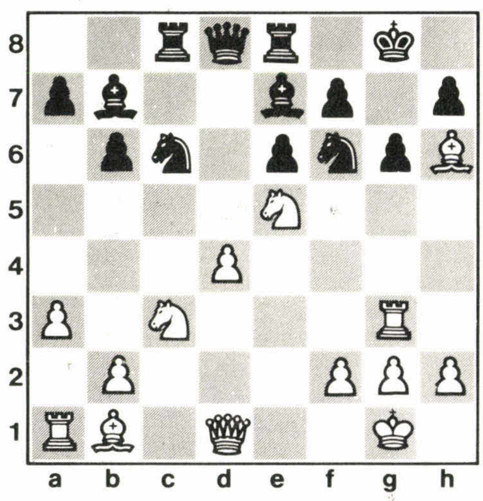
12. Fb1
il faut conserver le Fou d'attaque.

12. ...b6 ; 13. Ce5, Fb7 ; 14. Te3!
une manœuvre d'attaque classique : le renfort d'une Tour par la troisième rangée.

14. ...g6 ; 15. Tg3!
bien qu'apparemment la colonne g soit solidement obturée par le coup 14. ...g6, le grand-maître Keene a déjà anticipé les combinaisons d'attaque sur cette colonne.

15. ...Tc8?
trop lent. Keene préconisa après la partie le coup 15. ...Cc6 pour répliquer à 16. Fh6 par 16. ...D×d4 où les noirs pourraient espérer annuler la fin de partie. La solidité de leur position offrirait quelque compensation à la perte de la qualité.

16. Fh6!, Te8 ; 17. a3, Cc6



18. C×g6!!, h×g6 ; 19. F×g6!!, f×g6
l'acceptation du deuxième sacrifice amène à une rapide débâcle mais il n'y avait pas de défense satisfaisante, par exemple 19. ...D×d4 ; 20. F×f7+!, R×f7 ; 21. Tg7+, Rf8 ; 22. Tg4+!, ou bien 19. ...C×d4 ; 20. Fe4+!, ou encore 19. ...Ff8 ; 20. Fc2+, Rh8 ; 21. F×f8, T×f8 ; 22. Dd2! et l'attaque est irrésistible.

20. Db1!!
la bonne manière d'attaquer le pion g6. 20. Dd3? aurait permis 20. ...Ce5! et 20. Dc2?!, Ce5 ; 21. d×e5, Ce4! bouchant la diagonale b1-h7.

20. ...Ce5 ; 21. d×e5, Ce4
les noirs doivent rendre tout le matériel encaissé, mais cela ne suffit pas à mettre le Roi en sécurité.

22. C×e4, Rh7
ou 22. ...Rf7 ; 23. Cd6+! etc.

23. Cf6+!, F×f6
possible était 23. ... Abandon!

24. D×g6+, Rh8 ; 25. Fg7+, F×g7 ;

26. D×g7 mat.

Nicolas Giffard

OTHELLO

LE CONTRÔLE DES DIAGONALES

Les deux grandes diagonales (A1-H8 et H1-A8) constituent un espace particulièrement sensible. Les pions qui s'y trouvent (dont les 4 premiers) sont l'objet de fréquents retournements et leur stabilité est donc longue à se dessiner. Et pourtant, cette stabilité est d'autant plus importante qu'elle a une influence décisive sur l'utilisation des cases sensibles « X » : B2-G2-B7-G7. Aussi, en fin de partie, c'est souvent la situation des deux diagonales qui est le facteur déterminant du résultat final. Mais il arrive aussi qu'en milieu de partie, un joueur s'assure le contrôle total d'une diagonale, et en tire un avantage décisif. La partie commentée ci-dessous et les problèmes proposés, illustrent bien ce rôle particulier des diagonales. Regardons tout d'abord cette partie jouée au Grand Prix des USA en 1984, entre Jones et Brown.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	55	27	15	60	59	25	54	52
2	44	53	26	14	11	20	36	45
3	43	29	6	7	2	16	23	46
4	38	42	1	○	●	10	17	24
5	41	35	8	●	○	9	13	18
6	40	37	30	5	4	3	19	22
7	58	51	12	21	31	28	47	50
8	56	57	39	34	32	33	49	48

Diagramme 1 : les coups de la partie.

Coups **Commentaires**

3 : ....Noir choisit une suite peu habituelle du début perpendiculaire (F4 coup classique).

8 : ....bien que retournant trois pions, ce coup permet à Blanc d'établir une position connexe, compacte et bien située au centre : l'idéal du jeu moderne.

10 : ....Blanc maintient sa position centrale.

12 : ....la logique du jeu de Blanc commandait plutôt F3 que C7 qui s'éloigne, étire sa position, et crée une frontière blanche en Ouest.

13 à 15 : ..Une situation classique de groupes connexes qui se font face.

16 à 18 : ..et Blanc est obligé le premier de percer la frontière adverse, ce qui est un désavantage stratégique à ce stade de la partie.

20 : ....La position des 12 pions blancs au centre est remarquable et rare.

21 : ....grosse faute de Noir, qui libère le jeu de Blanc. C2 était préférable, en mainte nant la pression sur Blanc.

22 : ....La réfutation immédiate du coup précédent.

26 : ....c'est maintenant Blanc qui joue tranquillement C2.

29 : ....un peu tôt. E7 était préférable.

35 : ....nouvelle erreur de Noir. Il fallait continuer la pression par H2, et si 36. G8 ; 37. B8 ; etc.

36 : ....la frontière Ouest étant maintenant noire, Blanc peut s'assurer le contrôle de la diagonale H1-A8 et retourner la situation en sa faveur.

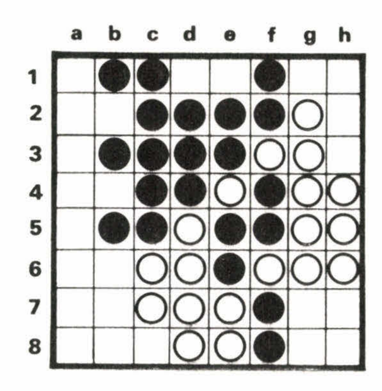


Diagramme 2 : après le coup 36. G2.

37 à 40 : ..Noir ne peut prendre position sur la diagonale H1-A8.

41 à 44 : ..la séquence sur le bord Ouest, très défavorable à Noir (Blanc garde une liberté en A7) est la conséquence directe des coups 29 et 35.

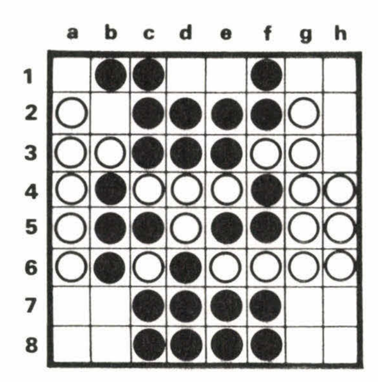


Diagramme 3 : après le coup 44. A2.

45 : ....Noir est maintenant bloqué et obligé de jouer des coups perdants.

54 : ....Blanc est définitivement maître du terrain. Il n'a plus qu'à choisir la suite de coups la meilleure pour son score.

55 : ....pourtant il fait le mauvais calcul : la séquence D1-E1-A1-P-A7-A8-B8 ne sacrifiait pas le bord Sud, et menait à un gain de 53-11.

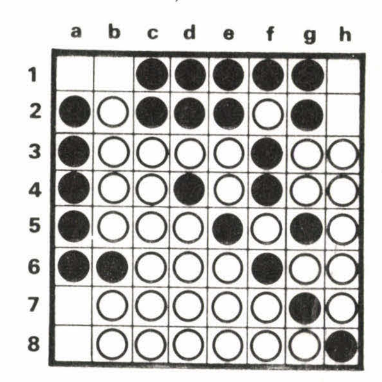
60 : ....Blanc gagne 47 à 17.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	○	●	●	●	○	○	○	○
2	○	○	●	●	○	○	○	○
3	○	●	○	●	○	○	○	○
4	○	●	○	○	○	●	○	○
5	○	●	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	●	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8	○	●	●	●	●	●	●	○

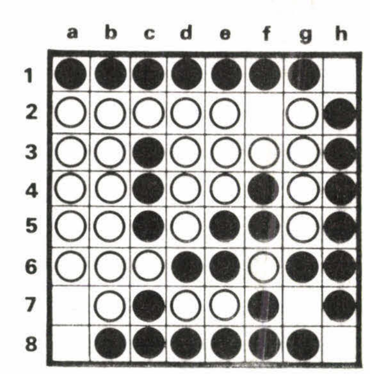
Diagramme 4 : position finale.

EXERCICES

Dans ces deux petits problèmes, il s'agit de trouver le coup qui, seul, assure la victoire de Noir. (Essayez de les résoudre sans l'aide du damier.)



Problème 1



Problème 2

solutions page 117

François Pingaud

SCRABBLE®

LE P.L.I. A L'HEURE DE ...GENÈVE

La langue française n'est pas limitée par les contours de l'Hexagone ; d'autres communautés francophones ont apporté leur contribution à la construction du vocabulaire, et en particulier la Suisse.

Il n'est pas étonnant que ce pays, où l'on n'est jamais loin des pâturages et de la nature, nous ait donné des mots comme :
ARMAILLI (pâtre)
BOILLE (bidon de lait)
BONDELLE (poisson)
BRANTE (hotte pour les vendanges)
FOEHN ou FOHN (vent)
FOYARD (hêtre)
GOUILLE (mare)
GUILLON (partie de tonneau)
MAYEN (pâturage)
MAZOT (bâtiment rural)
NEVE
PARCHET (vignoble)
PIVE (pomme de pin)
RACCARD (grange)
RANZ (musique pastorale)
TAVILLON (planche)
VENGERON (gardon)

La Suisse a aussi une tradition gastronomique, illustrée, entre autres, par les termes suivants :
ATRIAU (crépinette ronde)
BEAUFORT (fromage)
BISCOME (pain d'épice)
BRICELET (gaufre)
ROESTI, inv. ou ROSTI, inv. (pommes de terre râpées)
SBRINZ (fromage)

Pour rester dans le domaine ménager, nous citerons :
CAQUELON (poelon)
CATELLE (carreau de poêle)
CHANNE (broc)
ORDRÉ, e (ordonné)
PANOSSE (serpillière)
PANOSSER, v.t.
PLANELLE (brique de carrelage)
POCHON (louche)
POUTSER, v.t. (nettoyer)
TACON (pièce pour raccomoder)

Et pour terminer, une tabelle (liste) d'hélvétismes divers :
CIBARE (soldat)
ECOLAGE (frais de scolarité)
ENCOUBLER (s') (s'empêtrer)
ENUQUER (s') (se rompre le cou)
GRINGE (grincheux)
HUITANTE (80)
NONANTE (90)
OCTANTE (80)
PECLOTER, v.t. (avoir mauvaise santé)
POUSSINE (poulette)
REPOURVOIR, v.t.
TABELLE (liste)
VOTATION (vote)
VRENELI (pièce de 20 francs)
JASS, YASS ou YASSE (jeu de cartes)

ENTRAÎNEZ-VOUS...

Partie jouée au Club des Amandiers de Paris, en février dernier. Si vous désirez la jouer à votre tour, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, le nombre de points, la position sur la grille et le nouveau tirage.

tirages	mots trouvés	position	points
T R E I U M F			
T + B E P O A J	FUMIER	H4	28
O P T + U ◆ N N	JAMBE	6F	33
R U E E N A B	JUPONN(A)T (a)	F6	68
V E Q L O A W	ENTUBERA (b) (c)	13D	62
A E L Q V + A V	WON (d)	11D	24
A Q + S G R I C	VALVE	12K	29
– L R D F I A O	CABRI	H11	30
D L + P O I E T	FAVORI (c)	N10	40
T + E M N Y I D	DÉPOLI	O5	32
D E I M T + U E	YIN (e)	15M	36
E I M U + L S E	TWEED	D10	30
N L A E ◆ S I	LIMEUSE	K1	82
C S U O T N I	NIELLA(I)S (f)	1H	122
U + X I H E T E	TOCSIN	15A	44
E H T U + A S A	FIXÉE	4H	34
A A T U + L S Q	HIES (g)	2J	32
L + M E E A S R	SAQUAT	M4	33
E S + E K D T H	AMERLO	B10	18
D E H S + Z R O	TEK	A8	47
D H R S + T G U	ZOÉ	2F	34
	DUR	C8	18
		TOTAL	876

1er : Bernard Caro, avec 868 points.

(a) JUPONNER (v.t.) : donner, grâce à un jupon, de l'ampleur à une jupe ou une robe
(b) ENTUBER (v.t.) : arnaquer (pop.)
(c) top réalisé en solo par Bernard Caro
(d) unité monétaire de la République de Corée
(e) force cosmologique
(f) NIELLER (v.t.) : gâter par la nielle (maladie des céréales)
(g) HIE : outil de terrassement (syn. : DAME, DEMOISELLE)

Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent ; le signe – signifie que les lettres restantes du tirages précédent ont été annulées.

Codification de la grille

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double | lettre triple | mot double |  mot triple |  joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique — sauf exception indiquée — que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1985*.
Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, boulevard Péreire, 75017 Paris.

PARTIE PRÉPARÉE

Dans cette partie préparée par B. Cohen-Bacrie, il vous faudra à chaque fois placer un Scrabble. Jouez-la comme une partie normale, à raison de trois minutes par coup... Nous avons obtenu 1528 points. Ferez-vous mieux ?...

1. A A E I N S T
2. E I L M R U V
3. A A E N R T U
4. E E F O S T Y
5. E E I I M S Z
6. E E E H M P R
7. A E I N S S I
8. A B E J O O R
9. A A D K N R S
10. C E E R T T V
11. A B L O O G ◆
12. I O P G U U ◆
13. C D E F I L U
14. G H I L N N U
15. G I L N N + X L

LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot formé de l'ensemble de lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, AGRUMES (ou MURAGES) scrabble sur les lettres de ENROLAI, et DENICHA sur les lettres de MATIES.
Saurez-vous trouver tous ces scrabbles ?

AGRUMES + E = (****)
AGRUMES + N =
AGRUMES + R =
AGRUMES + O =
AGRUMES + L =
AGRUMES + A = (***)
AGRUMES + I =

DENICHA + M =
DENICHA + A = (**)
DENICHA + T = (***)
DENICHA + I =
DENICHA + E =
DENICHA + S =

Les astérisques placés près de certains mots signalent le nombre de solutions différentes possibles.

LES BENJAMINS

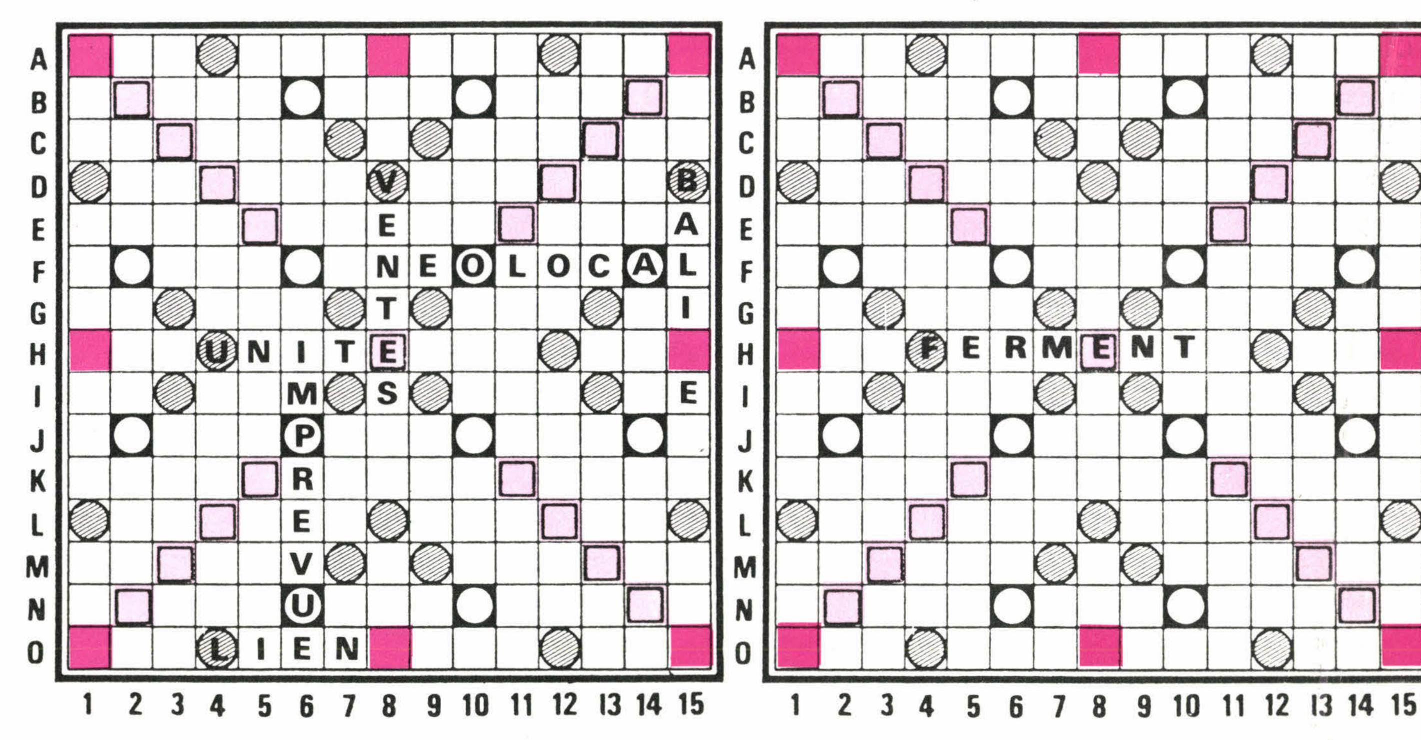
« Faire un Benjamin » consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case « mot compte triple ».

Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver dix-sept Benjamins. Lesquels ?

LE DEUXIÈME COUP

Au premier coup de la partie, on a placé FERMENT en H4. Que jouez-vous au deuxième coup avec les dix tirages ci-dessous ?

1. A A E I M M T
2. A C C E L M U
3. I O P R S T U
4. E F H I I S S
5. A B E L O R T
6. D I I N P S ◆
7. G I N O P R U
8. C E I L N Z ◆
9. A C F I S T Y
10. A H L M O S U



solutions pages 117 et 118

Benjamin Hannuma

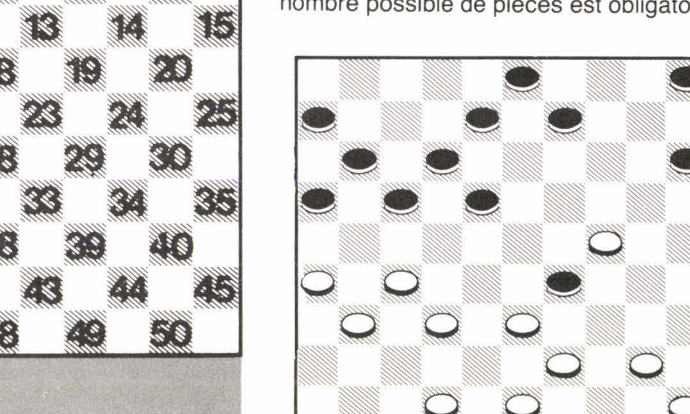
DAMES

LE TOURNOI INTERNATIONAL D'ISSY-LES-MOULINEAUX

Du 8 au 14 mai dernier se déroulait à Issy-les-Moulineaux, dans la région parisienne la troisième édition du tournoi open international. On notait une forte participation tant en quantité qu'en qualité. Soixante-seize participants dont quatre GMI, Kouperman (U.S.A), Diallo et Der (Sénégal) et votre chroniqueur...
De nombreux forts joueurs étaient également au rendez-vous, Nimbi et Issalène pour la France, Krista pour la Tchécoslovaquie, Vermin et Rijkaart pour les Pays-Bas.
Le vainqueur, sans surprise, fut Kouperman qui termina avec 12 points. A 11 points, Vermin et Rijkaart ; à 10 points, un groupe de sept joueurs, qui furent départagés au nombre "de points résistants". J'eus ainsi la bonne surprise de terminer 4e, suivi de Grégoire, Nimbi, Leloup, Der et Goedhart et Maggiore.
Voici maintenant une première série de quelques positions intéressantes tirées de ce tournoi.

Numérotation du damier

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées.



Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Encore un exemple qui montre qu'avant d'attaquer une pièce de l'adversaire, il faut y regarder à deux fois.

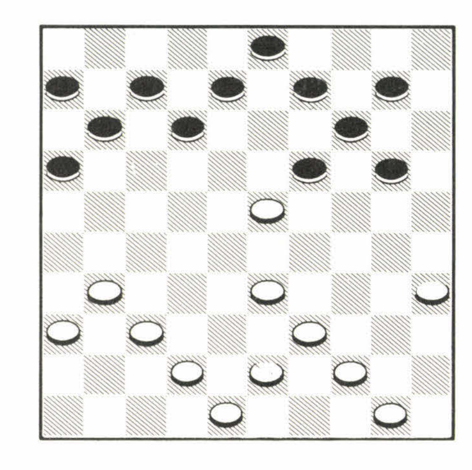


diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent.*

Pour résoudre ce problème, n'oubliez pas une règle essentielle. En cas de possibilités multiples, la prise du plus grand nombre possible de pièces est obligatoire.

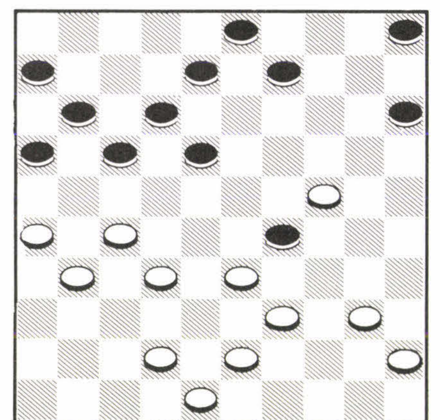


diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent.*

En attaquant une pièce par 1.31-26, les blancs fournissent aux noirs un temps de repos dont ils tirent parti. Comment ?

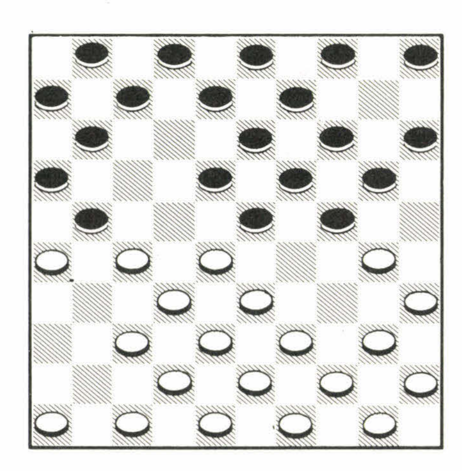


diagramme 3 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

Pincemaille (noirs) a fait un bon début de tournoi. Une défaite malheureuse contre Grégoire l'a ensuite découragé, et il n'a pu terminer dans les dix premiers. Ici un coup classique lui permet de conclure rapidement. Comment ?

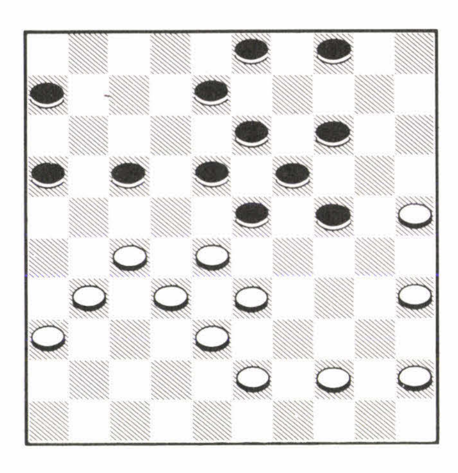


diagramme 4 : *les noirs jouent et gagnent.*

Encore une attaque fautive qui intervient dans une position délicate. De quelle manière surprenante, Leloup, qui est à créditer d'un bon tournoi (classé 7e) gagne-t-il un pion ?

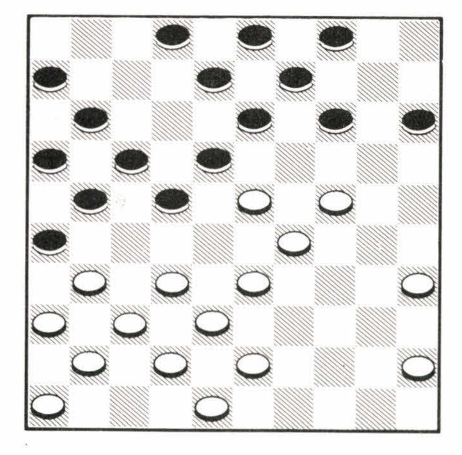


diagramme 5 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

Une fois n'est pas coutume, l'attaque d'une pièce force le gain d'un pion.

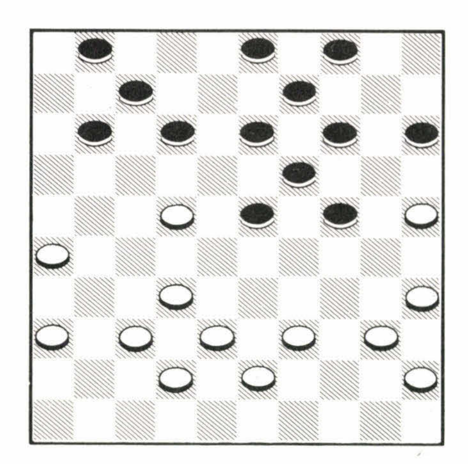


diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

Ici, un petit renseignement pour vous aider. En trois coups, le pion 23 est amené sur la case 17. Lesquels ?

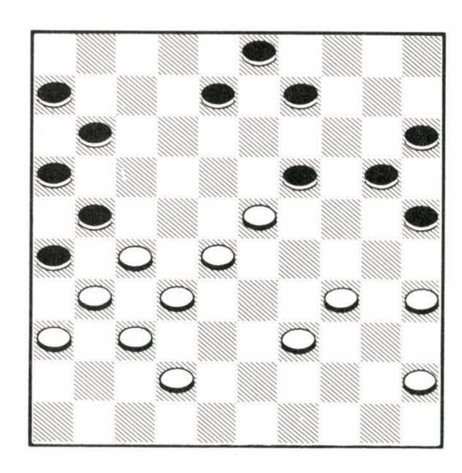


diagramme 7 : *les noirs jouent et gagnent.*

Une bonne stratégie rondement menée, comme ici, trouve souvent sa récompense par une combinaison. En voici une illustration parfaite.

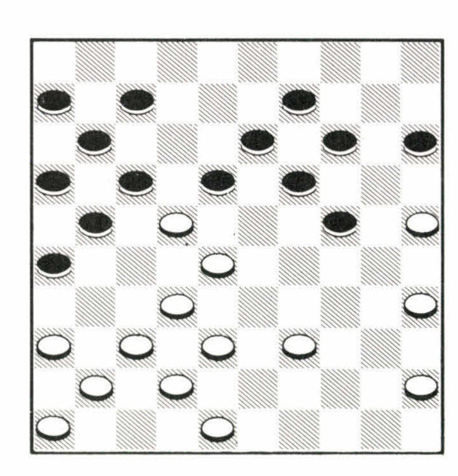


diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les blancs ont un pion central isolé. Les noirs s'en emparent rapidement. Comment ?

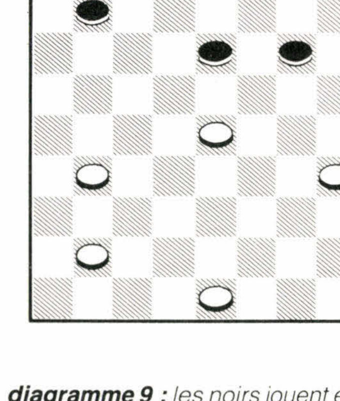


diagramme 9 : *les noirs jouent et gagnent.*

Le pion 35 gène la défense du pion 24. De quelle manière instructive Kouperman le démontre-t-il ?

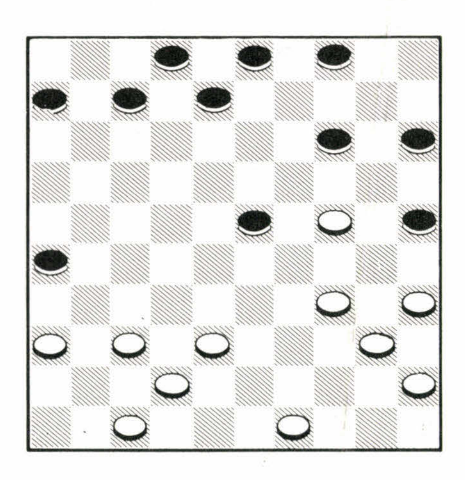


diagramme 10 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

solutions page 118

Luc Guinard

GO

INITIATION : PARTIE À NEUF PIERRES DE HANDICAP LE CHAPEAU OU BOSHI

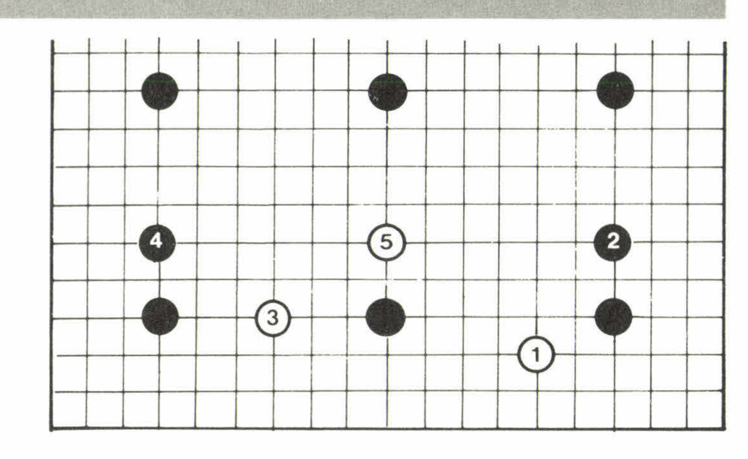


Diagramme 1 : la référence



Prenons comme référence, le diagramme 1. En début de partie, à gros handicap, le blanc peut concentrer ses efforts sur un seul bord et, si le noir répond en 2 et 4, le blanc, avec 5, chapeaute la pierre noire de milieu de bord.

1. Si l'idée du chapeau blanc lui déplait, mais il n'y a pas de raison d'avoir peur, le noir peut répondre au coup 3 en 5. Dans ce cas, le blanc prendra en tenaille la pierre de coin noire non-défendue, en 4 ou en un point avoisinant. Le noir devra alors sortir sa pierre de coin. C'est une ligne de jeu parfaitement possible. Accepter le *boshi* l'est aussi. Après 5, le noir a le choix entre deux stratégies contraires.

2. La première consiste à abandonner la pierre attaquée en forçant même blanc à la prendre.

3. Si le noir est plutôt combatif, il peut préférer la deuxième solution et sortir sa pierre vers la centre. Il y a beaucoup d'espace disponible entre les pierres blanches, et la pierre noire peut sortir sans difficulté.

4. Le noir peut même carrément ignorer pour le moment l'attaque blanche, et par exemple bétonner le bord Nord.

5. Ce qu'il ne faut pas faire : vivre sous les pierres blanches. Le noir peut réussir à vivre, mais il peut aussi mourir ; plus grave, en essayant de vivre, il renforcera la structure des pierres blanches et une fois le blanc fort, l'influence de ses pierres rayonnera sur tout le terrain. Nous retiendrons l'alternative : sacrifier ou sortir la pierre noire.

comment et pourquoi sacrifier ?

Les diagrammes 2 et 3 sont des variations de la même idée. Sacrifier la pierre de milieu de bord, c'est menacer à chaque fois d'aller la récupérer ; plus le blanc investit de coups pour la capturer, plus il lui est insupportable de la voir finalement s'échapper. Au cours de ce processus, le noir récupère dans les coins autant ou plus de territoire que le blanc n'en a sur le bord, de l'influence au centre et garde l'initiative.

Avec 1, (diag. 2) le noir garde un coin et force une première fois le blanc à réagir : si blanc ne joue pas en 2, le coup noir suivant en **a** est très sévère. Avec 3 et 5, le noir construit au centre ; avec 7, il garde un deuxième coin et menace de nouveau de détruire le territoire blanc avec un coup en **b**. Le blanc défend normalement en 8. Les coins noirs sont solidement gardés alors que la pierre noire n'est pas encore définitivement morte. C'est le problème du blanc d'éviter qu'elle ne revive et le noir peut se contenter de laisser au blanc le soin de se libérer de ce fardeau.

Il faut être un peu plus sûr de soi pour jouer de cette manière (diag. 3) ; les coups blancs 14 et 16 sont nécessaires et le noir n'est pas contraint de combattre, au contraire, le renforcement en 15 menace de nouveau la sortie de la pierre noire ; mais si le blanc refuse de défendre il faut pouvoir sanctionner. D'autre part, les coups 7 et 9 ne suffisent pas à assurer définitivement le territoire du coin. A la fin de la séquence, le noir peut soit jouer en **a** pour assurer le coin, soit bétonner en **b** et laisser le blanc vivre petitement dans le coin.

Dans ces deux diagrammes, les coups ne sont pas forcément joués immédiatement les uns à la suite des autres. Il faut essayer de trouver le bon timing.

sortir la pierre noire

Il y a d'innombrables moyens de sortir la pierre noire vers le centre (diag 4) ; parmi eux, les coups de **a** à **e** côté ouvert, et **f** et **g** côté fermé. Tous impliquent que le noir accepte un combat pendant un certain temps. Même à 9 pierres de handicap, le noir peut se le permettre, parce que dès que la pierre noire sort, les pierres blanches sont faibles ; le combat s'engage dans des conditions favorables.

Parmi tous ces coups, **a** est le plus sévère, celui qui exerce la plus grande pression

Diagramme 2 : la ligne de la grande prudence

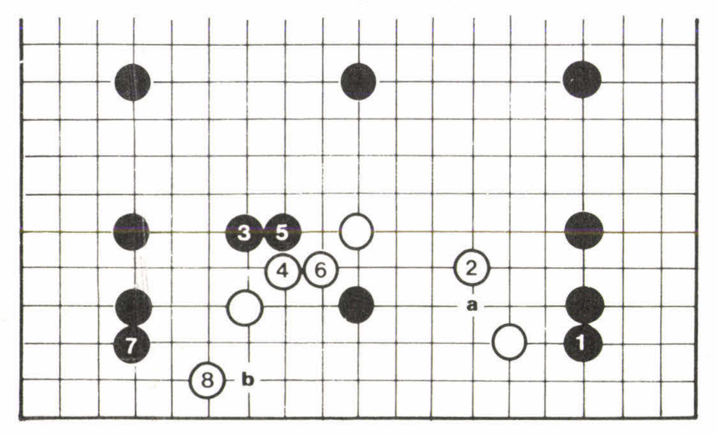
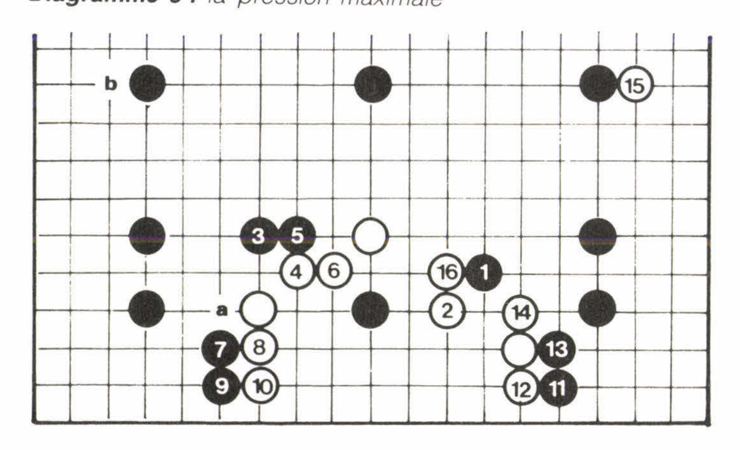


Diagramme 3 : la pression maximale



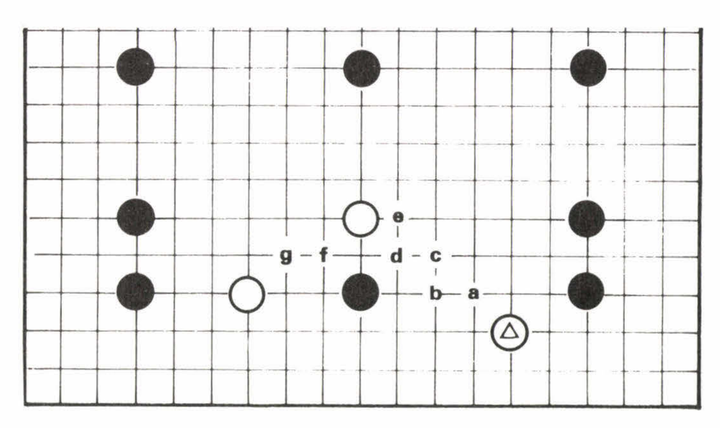


Diagramme 4 : *la sortie ? ...*

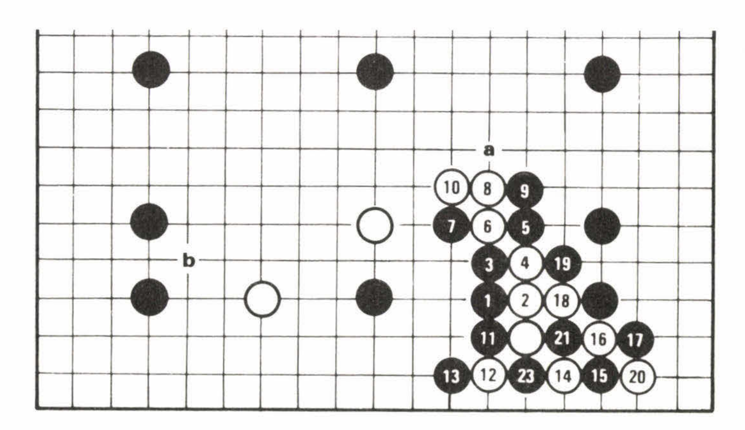


Diagramme 5 : *la séquence standard. 22, le blanc joue une menace de Ko. Quelle qu'elle soit, il faut capturer en 23.*

sur la pierre ⓐ. Le combat s'engage immédiatement, et si le noir s'en sort bien il aura fait un grand pas vers la victoire. Mais il faut tenir le choc.

Il faut monter en 3 avant de bloquer en 5 (diag. 5). La séquence 7-9 est *Tesuji* ; le coup blanc 10 est obligatoire, sinon le noir joue **a** et capture les pierres 6 et 8 en *Shicho* ; autant dire qu'il n'y a plus de partie. Le noir gagne un temps pour jouer 11. Pour ne pas mourir bêtement, le blanc joue 14 et la suite pour obtenir un *Ko*. Il faut jouer 19 pour enlever une liberté aux pierres blanches et quand le blanc joue une menace de *Ko* avec 22, en **b** ou ailleurs, il ne faut pas y répondre, mais capturer les 4 pierres blanches en 23. Le noir a 40 points de territoire et envisage sereinement l'avenir.

Cette merveilleuse séquence a deux défauts.

Le premier, c'est qu'elle est un petit peu compliquée, il faut la savoir sur le bout des doigts. Le deuxième, c'est que le blanc la connait et qu'il ne la jouera que s'il veut vérifier que vous la connaissez aussi, dans une louable intention pédagogique. S'il joue autre chose en cours de route, vous n'avez qu'à essayer de faire aussi bien.

PARTIE : GO SEI GEN ... ET LES AUTRES

A 70 ans, le grand génie du Go du XXe siècle vient de faire ses adieux officiels au jeu (voir *J & S* n° 32). Il ne jouait en fait pratiquement plus depuis une vingtaine d'années ; mais de la fin de la guerre à 1957, Go Sei Gen n'eut pas d'adversaire à sa taille. Chinois, le titre de Honinbo ne put cependant lui revenir : à cette époque les Japonais considèrent ce titre comme un bien national. Mais les Honinbo successifs, et Takagawa ne fit pas exeption à la règle, ne gagnèrent en fait que le droit de rencontrer Go Sei Gen en combat singulier.

En 1955, le groupe de presse Mainichi organise un match en trois parties, qui se termine par le même score que celui organisé par Yomiuri trois ans plus tôt : Go Sei Gen bat Takagawa par 3 à 0. Regardons la première partie, très disputée.

La séquence 8-25 (diag. 6) est une innovation : la partie est égale. L'extension en 37 est sans doute prématurée, et Go Sei Gen contre-attaque vigoureusement avec 38. Un coup noir en **a** aurait été très solide, avec en prime la possibilité de jouer **b** ensuite. A la place de 49, si le noir joue **c** et blanc **d**, noir 49 est *Sente*. Le blanc peut se permettre de ne colmater sa faiblesse qu'avec 70. Le combat se déplace vers le centre et 92 prend Takagawa au dépourvu. Le blanc sort ses pierres (94-98), mais selon Takagawa, Go Sei Gen lance le *Ko* un peu trop tôt.

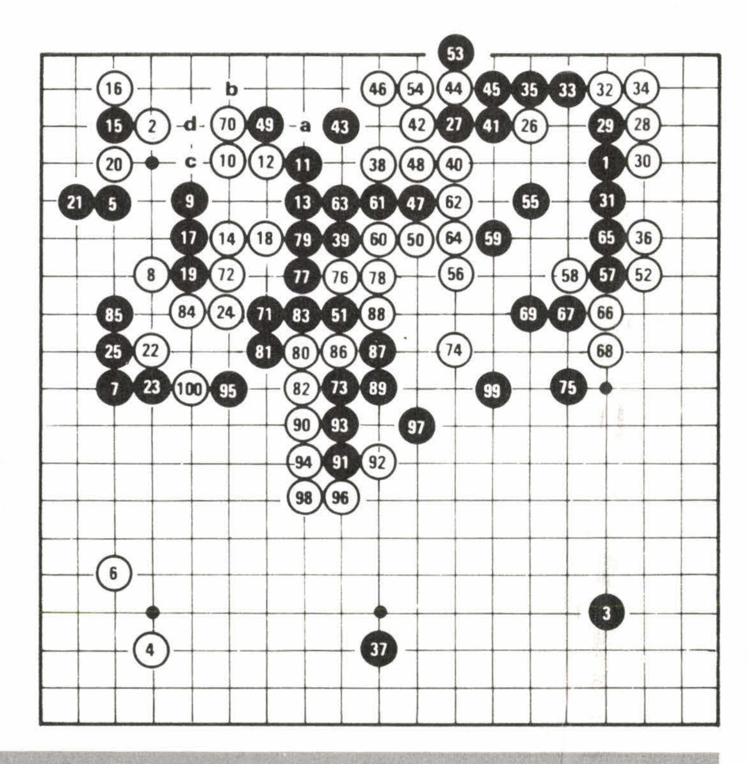
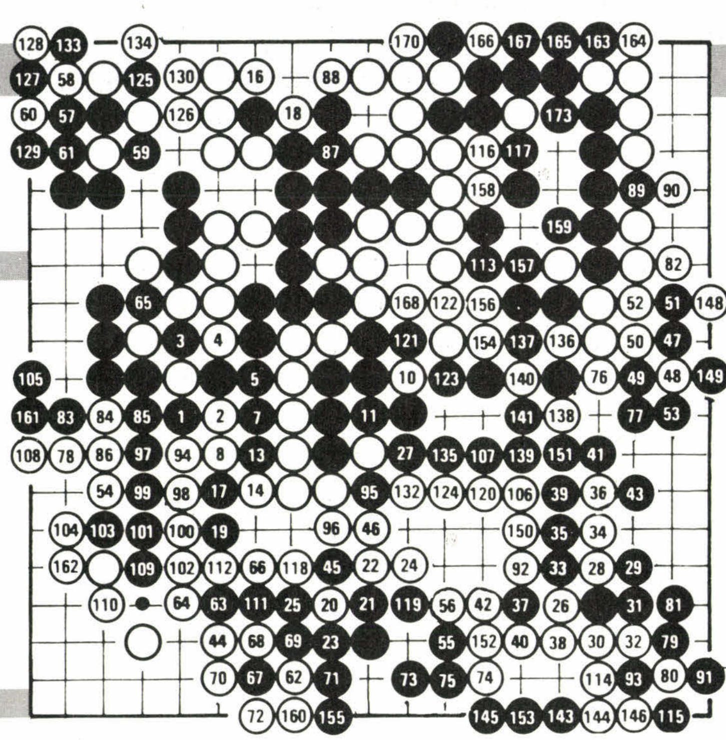


Diagramme 6 : *Partie Go Sei Gen (blanc) face à Takagawa (noir). Coups 1 à 100.*



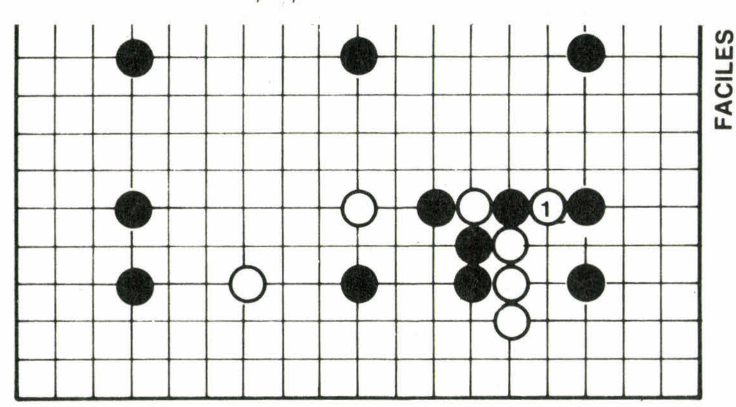
Après 19, la partie est égale, mais 25 devrait être joué en 27 (diag. 7). Nouvelle surprise avec 26. Décontenancé Takagawa défend en 29 ; il aurait dû couper en 33 pour attaquer les pierres blanches au centre. Il n'aura pas d'autre chance et perd finalement de 2,5 points.
"*Dans chaque partie, Go Sei Gen joue 5 ou 6 coups qui me prennent complètement au dépourvu*", commente Takagawa. Dans celle-ci, c'est au moins le cas pour les coups 38, 92 et 126.

A partir de 1967, la santé de Go Sei Gen devient trop précaire pour résister à l'épreuve des parties de tournoi se disputant sur deux jours. Il ne jouera plus qu'occasionnellement, en parties rapides. Mais à ce jour, il n'a pas encore été égalé.

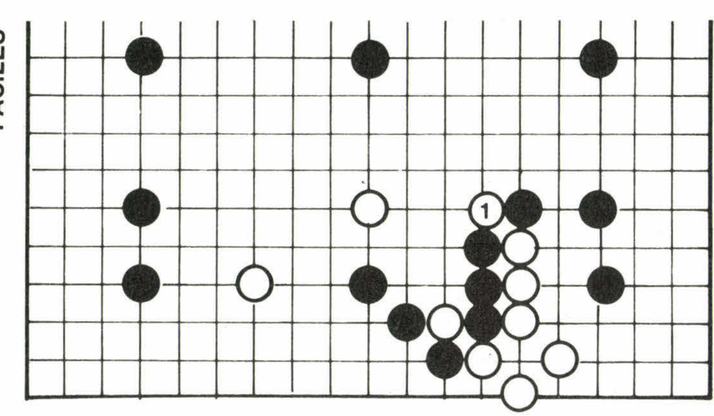
Diagramme 7 : *coups 101 à 275 (notés 1 à 175). 131 en 127 ; 142 connecte à droite de 140 ; 147 en 80 ; 169 en 20 ; 171 à gauche de 27 ; 172 en 166 ; 174 à gauche de 166 ; 175 en 60. Ko : 6, 9, 12, 15.*

EXERCICES *à propos de sortie de Boshi.*

FACILES

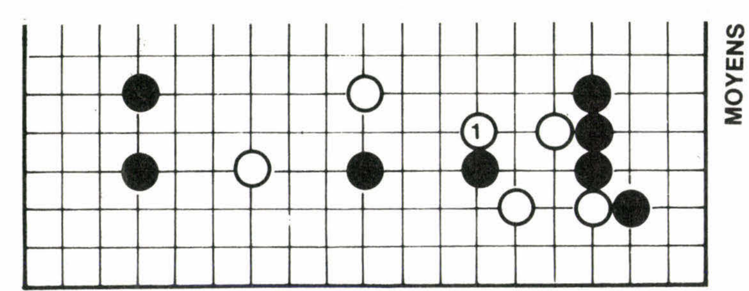


problème 1 : *le blanc vient de faire Atari en 1. Que doit faire le noir ?*

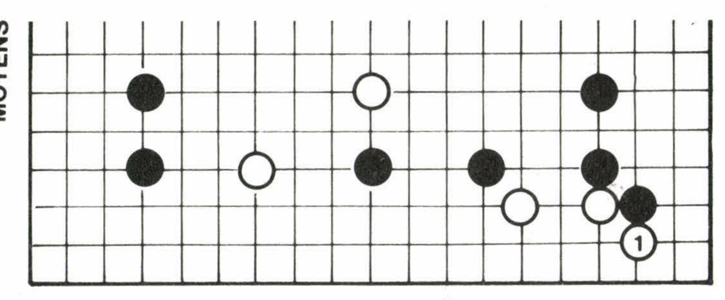


problème 2 : *le blanc vient de couper en 1. Que doit faire le noir ?*

MOYENS

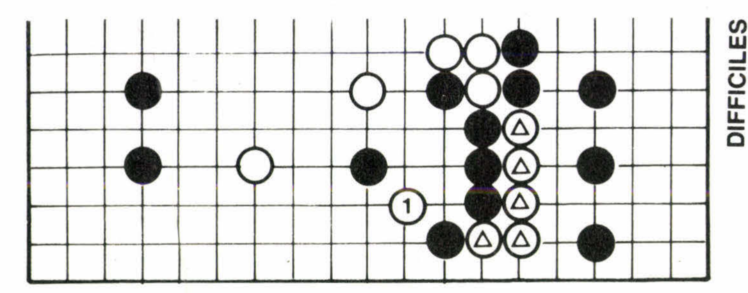


problème 3 : *le blanc joue au contact en 1. Que doit faire le noir ?*

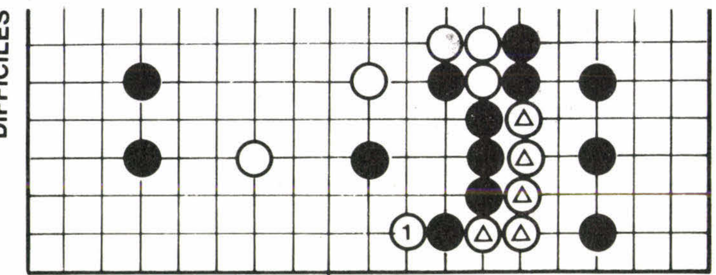


problème 4 : *le blanc, en jouant 1, essaie de stabiliser ses pierres. Que doit faire le noir ?*

DIFFICILES



problème 5 : *en jouant 1, le blanc essaie de sauver ses pierres . Le noir doit faire vivre le blanc, et garder l'initiative.*



problème 6 : *en jouant 1, le blanc tend un traquenard. Comment s'en sortir et capturer les pierres ?*

solutions page 118

Pierre Aroutcheff

BACKGAMMON

Dans les dix positions-ci, c'est à Blanc de jouer... Trouvez sa meilleure façon d'avancer ses pions. Dans les solutions, page 119, un barême vous indiquera votre score d'après le choix de vos mouvements...

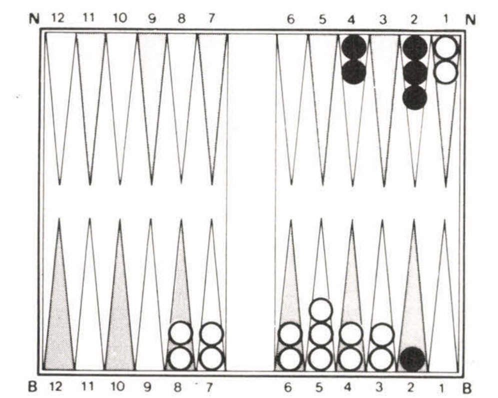


Diagramme 1 : *Blanc joue 2-1*

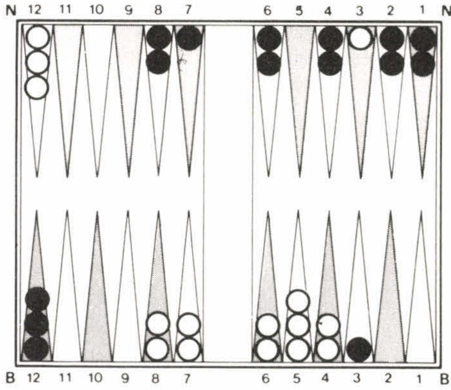


Diagramme 2 : *Blanc joue 4-2*

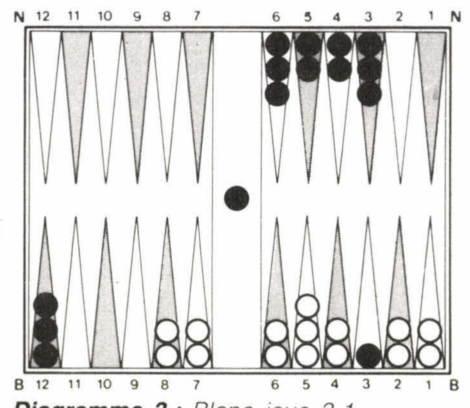


Diagramme 3 : *Blanc joue 3-1*

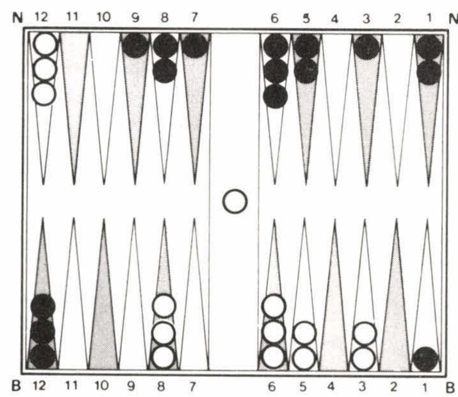


Diagramme 4 : *Noir double. Blanc doit-il accepter ?*

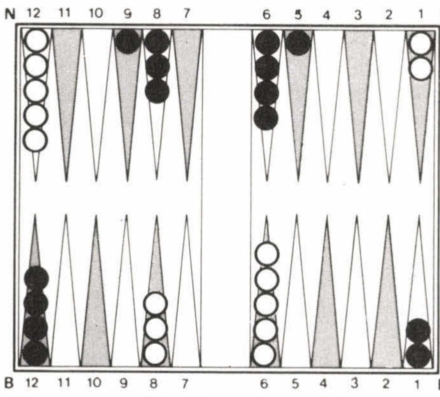


Diagramme 5 : *Blanc joue 4-2*

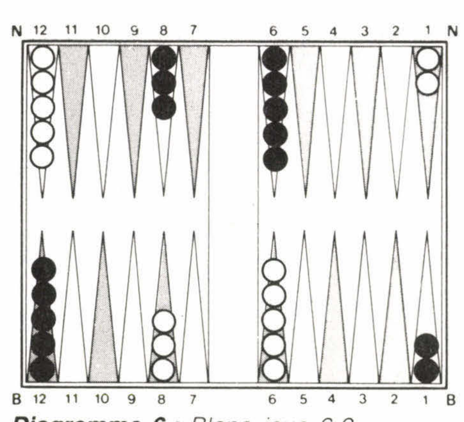


Diagramme 6 : *Blanc joue 6-2*

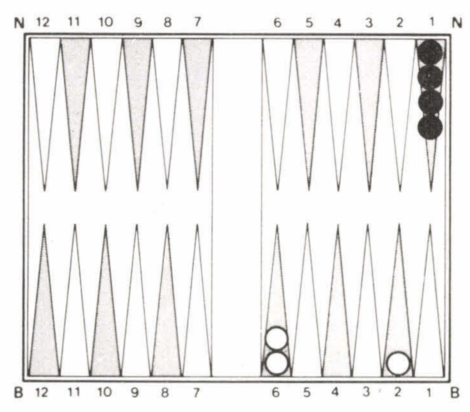


Diagramme 7 : *Blanc joue 1-1*

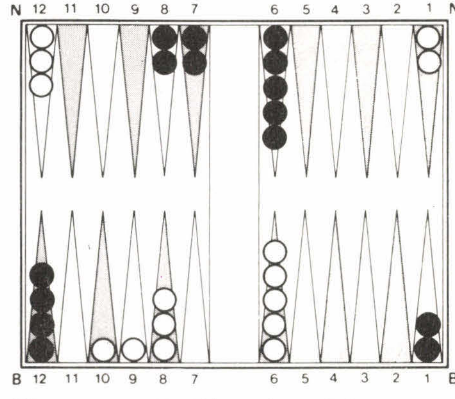


Diagramme 8 : *Blanc joue 3-2*

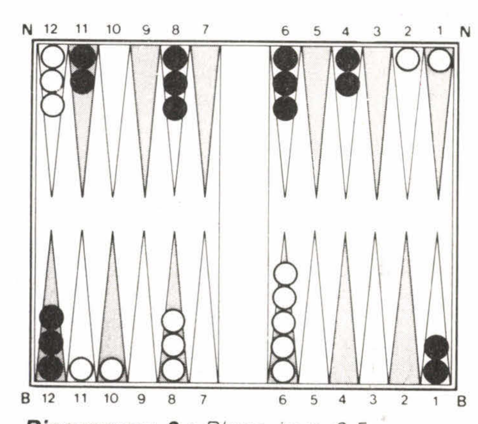


Diagramme 9 : *Blanc joue 6-5*

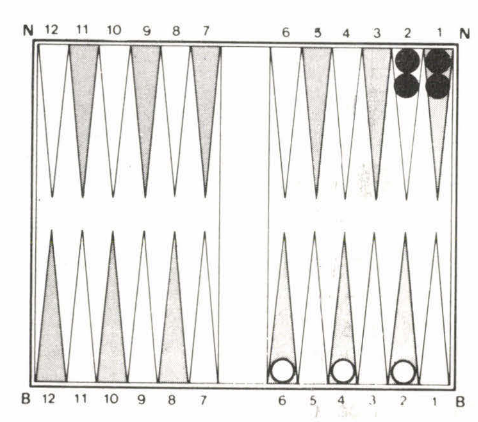


Diagramme 10 : *Blanc joue 5-3*

solutions pages 118 et 119

Donat Bernard et Benjamin Hannuna

BRIDGE

DU NOUVEAU !

A partir de ce numéro, deux champions du monde se joignent à nous : Michel Lebel et Philippe Soulet. Leur palmarès est éloquent, jugez vous-même : partenaires en équipe de France depuis 4 ans, champions olympiques en 1980, champions d'Europe en 1983 et champions du monde en 1982. Ils ont gagné la sélection nationale cette année et représentent en ce moment la France aux championnats d'Europe en Italie à Salsomaggiorre...
De plus, problèmes, tests, conseils et points de technique composeront à présent le menu de la rubrique « nouvelle formule »...
La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points ; chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté. Le maximum de points est 100, ce qui vous permet comme dans un tournoi de calculer votre pourcentage.

EXERCICES D'ENCHÈRES

Le système utilisé est la Majeure Cinquième.
Dans les dix exercices suivants, vous êtes placé en Sud.

A. *Cote : 4 points*

N E S
1♦ — 1♥ O
1SA — ? —

1.
♠ A R V 6
♥ 10 8 6 4
♦ 8 3
♣ D V 4

2.
♠ 3
♥ R V 10 6 4 2
♦ D 7 6
♣ A V 6

3.
♠ A V 6 4
♥ V 10 8 7 4
♦ 8 3 2
♣ 2

4.
♠ 8 3
♥ A 10 6 4
♦ R 7 6
♣ A D 10 6 4

B. *Cote : 5 points*

N	E	S	O
			1♦
1♥	—	?	

5.
♠ V 2
♥ 3 2
♦ R D 10 9 6 4
♣ V 6 4

6.
♠ R 7 6
♥ 8 2
♦ A D 3 2
♣ R 10 3 2

7.
♠ A 10 4
♥ A D 6
♦ 8 3 2
♣ D V 6 5

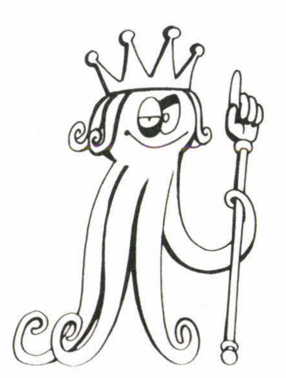
C. *Cote : 6 points*

N	E	S	O
1♦	1♥	?	

8.
♠ 8 3 2
♥ 10 6 4
♦ A 7 6 4
♣ A 10 6

9.
♠ R 4 3
♥ A 3 2
♦ A D 7 6
♣ D 6 4

10.
♠ D V 8 6
♥ 3
♦ R 6 4
♣ A D V 6 4



TESTS : JEU DE LA CARTE

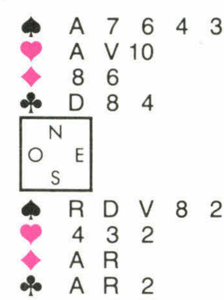
A. Maniements de couleur
Cote : 3 points

1.
♠ A V 9 8
N O E S
♠ 6 4 3

2.
♠ R 10 5 3
N O E S
♠ A 6 4 2

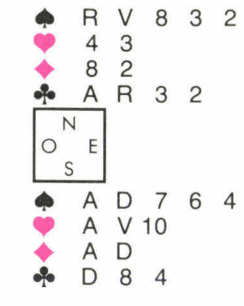
B. Jeu avec le mort

3. *Cote : 4 points*



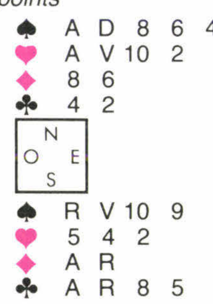
Vous jouez 6 ♠ sur l'entame de la dame de ♦.

4. *Cote : 6 points*



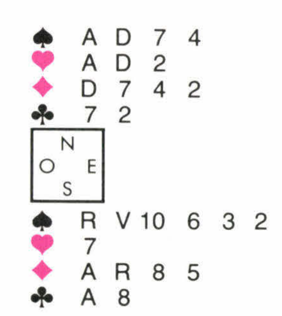
Vous jouez six ♠ sur l'entame du 5 ♠.

5. *Cote : 7 points*



Vous jouez six ♠ sur l'entame de la dame de ♦.

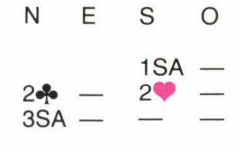
6. *Cote : 10 points*



Vous jouez le grand Chelem à ♠ après une ouverture de 3 ♥ d'Est et sur l'entame du 3 ♦.

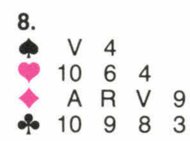
C. Entame

Cote : 3 points
Donnez pour chacune des deux mains suivantes, votre entame sur la séquence ci-dessous :



7.
♠ D 10 6 4
♥ D V 3
♦ D 9 8 7
♣ 10 8

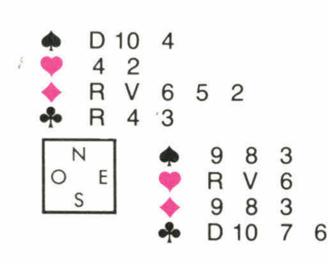
8.



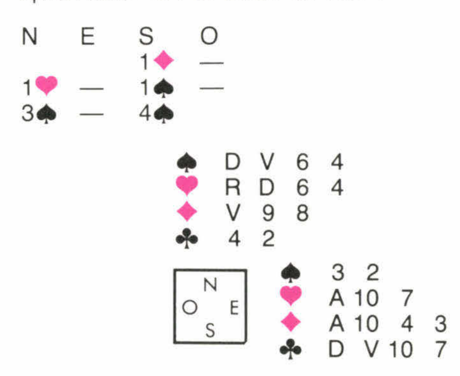
D. Jeu de la défense
Cote : 3 points

9. Sud joue 3SA sur l'entame du 10 de ♥. Quelle carte fournissez-vous en Est ?

N	E	S	O
		1SA	—
3SA	—	—	—



10. Contre quatre ♠, votre partenaire entame le 2 ♦. Quelle carte rejouez-vous après avoir fait la levée de l'As ?



solutions page 119 et 120

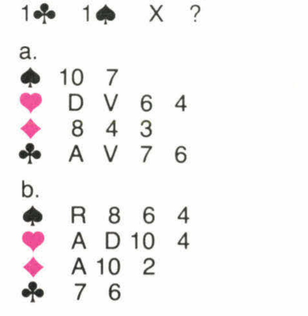
CONVENTIONS DE BASE DU BRIDGE MODERNE

Ces dernières années, les bridgeurs ont reçu en cadeau de nouvelles enchères, tout particulièrement deux des principales conventions modernes : le Spoutnik et le Texas.
Aussi utiles en partie amicale qu'en compétition, ces deux conventions sont aujourd'hui utilisées par la grande majorité des joueurs.

Le contre « spoutnik »
Le contre « Spoutnik » oriente les enchères vers la recherche d'un contrat à cœur.
Définition (Nouvelle Majeure Cinquième) : classiquement faire un « Spoutnik », c'est contrer l'adversaire à un ♠ après une ouverture mineure du partenaire. L'enchère indique au moins quatre cartes à ♥ et au moins sept points d'honneurs. Avec exactement 4 cartes à ♥, l'enchère n'a pas de limite supérieure, avec plus de 4 cartes à ♥, la main ne doit pas compter plus de 10 points d'honneurs.

Quelques exemples de contre Spoutnik :

S	O	N	E
1♣	1♠	X	?



c.
♠ 7 2
♥ A V 4 3
♦ 8 6
♣ A D 7 6 4

d.
♠ 6 2
♥ D 10 7 6 5 2
♦ A V 3
♣ V 8

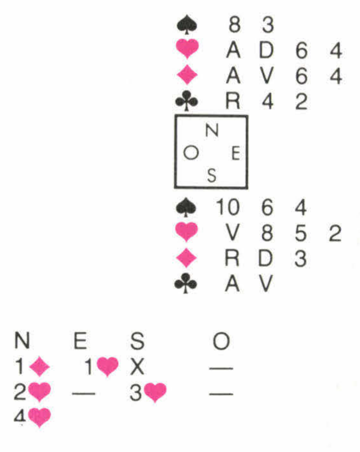
e.
♠ 8
♥ A D V 4
♦ R V 6 4
♣ A D 10 6

Inférences :

a. Avec au moins cinq cartes à ♥ et plus de 10 points, annoncez 2 ♥.
♠ R 2
♥ A D 10 8 4
♦ A 3 2
♣ 8 6 4

b. Le Cue-bid direct à 2 ♠ montre une intention de manche, mais dénie formellement 4 cartes à ♥. Vous n'opterez pour le Cue-bid que dans le cas où aucune enchère naturelle n'est acceptable.
♠ 8 7 6 2
♥ A V 2
♦ R 8 3
♣ A D 3

Examinons à présent une séquence complète :



N	E	S	O
1♦	1♥	X	—
2♥	—	3♥	—
4♥			

L'enchère de 2 ♥ indique un soutien (implicite) de 4 cartes à ♥ et une ouverture minimum. Sud possède 11 points, fait un effort de manche en déclarant 3 ♥ et Nord conclut logiquement à 4 ♥.

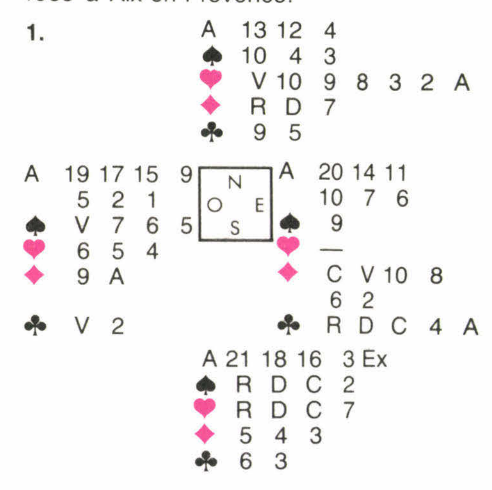
Michel Lebel,
Freddy Salama
et Philippe Soulet

TAROT

LE FEELING EN COMPÉTITION

Au plus haut niveau de la compétition, chaque joueur est censé connaître les mécanismes traditionnels. De plus, l'équilibre psychologique initial est respecté. L'attaquant a l'avantage de l'écart et de la recomposition de son jeu, la Défense, celui de jouer avec trois fois plus de cartes. Comment expliquer alors, pour certaines donnes particulières, les importantes différences de score des protagonistes ? Tout simplement parce qu'un joueur, à un moment précis, a fait preuve de *feeling*. Sentir une action, faire l'écart adéquat, jouer la carte juste, tout cela fait partie de la panoplie du joueur conséquent.
Les deux donnes suivantes sont extraites du Championnat de France — 1re Série — 1985 à Aix-en-Provence.

1.



Nord : A 13 12 4 ; ♠ 10 4 3 ; ♥ V 10 9 8 3 2 A ; ♦ R D 7 ; ♣ 9 5

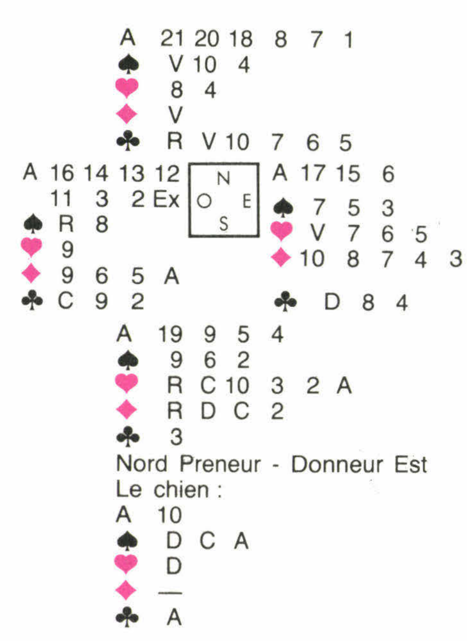
Ouest : A 19 17 15 9 5 2 1 ; ♠ V 7 6 5 ; ♥ 6 5 4 ; ♦ 9 A ; ♣ V 2

Est : A 20 14 11 10 7 6 ; ♠ 9 ; ♥ — ; ♦ C V 10 8 6 2 ; ♣ R D C 4 A

Sud : A 21 18 16 3 Ex ; ♠ R D C 2 ; ♥ R D C 7 ; ♦ 5 4 3 ; ♣ 6 3

Sud Preneur ; Donneur Ouest
Ce genre de donne a de quoi rendre perplexe le meilleur joueur. A première vue, pas de poignée en perspective et un allongement de quelque couleur que ce soit présente peu d'intérêt. Dans l'esprit de Sud, la Garde sans le Chien commence à se faire jour. Si les deux mariages font pli, ainsi que le 18 d'Atout, sept ou huit points au Chien suffisent pour réaliser le contrat. Mais une petite lumière scintille dans son subconscient. Attention, danger ! Et ceci pour une raison très simple : la donne duplicate obéit à des lois différentes de la donne libre. En particulier en ce qui concerne la redistribution des trois jeux défensifs, contre nature, qui engendre la constitution de mains excentrées, à prédominance de coupes et singlettes.
Après avoir « gardé », Sud découvre le Chien :
A 8
♠ 8 A
♥ –
♦ –
♣ 10 8 7

L'écart va être le reflet de son raisonnement : les trois ♦ pour la valorisation de ses atouts, Dame et Cavalier de ♠, d'une couleur trop longue, et la Dame de ♥. Est, qui contrôle les ♣, mais qui ignore le stratagème de Sud, est contraint de faire le sacrifice des points à ♦ de Nord.



Nord : A 21 20 18 8 7 1 ; ♠ V 10 4 ; ♥ 8 4 ; ♦ V ; ♣ R V 10 7 6 5

Ouest : A 16 14 13 12 11 3 2 Ex ; ♠ R 8 ; ♥ 9 ; ♦ 9 6 5 A ; ♣ C 9 2

Est : A 17 15 6 ; ♠ 7 5 3 ; ♥ V 7 6 5 ; ♦ 10 8 7 4 3 ; ♣ D 8 4

Sud : A 19 9 5 4 ; ♠ 9 6 2 ; ♥ R C 10 3 2 A ; ♦ R D C 2 ; ♣ 3

Nord Preneur - Donneur Est
Le chien :
A 10
♠ D C A
♥ D
♦ —
♣ A

Dès l'entame du Roi de ♣ en Nord, Ouest est confronté à un dilemme. Cacher sa main au Preneur ou l'expliciter clairement à ses partenaires. Camoufler ses tarots dans le but bien légitime d'enfermer le Petit est certes tentant. De prime abord, la ligne de jeu est logique. Logique, mais non satisfaisante. Car une idée vient de germer dans son cerveau malfaisant.
Ayant émis l'hypothèse d'une concentration des points « rouges » en défense et d'une séquence à ♠ chez l'attaquant, il prend la décision de s'excuser. Le deuxième tour de ♣, faisant apparaître le 2 en Ouest, ne laisse aucun doute à Sud sur la tactique à adopter. Il coupe et joue atout. Commence alors pour Nord, une agonie lente, mais inéluctable...



RÈGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel de la FFT sera adressé gracieusement aux lecteurs de J & S sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

EXERCICES

Exercez vos dons de perspicacité face aux thèmes suivants.

1. Vous êtes en Ouest, Preneur et Donneur.
A 21 20 19 18 1
♠ C 6 4
♥ —
♦ R 9 7 6 A
♣ R V 9 4 2
Quel contrat envisagez-vous ?

2. Vous êtes Preneur en Sud, Donneur Est.
A 21 19 17 16 14 12 6
♠ R A
♥ R D 5
♦ V
♣ R C 9 4 A
Vous découvrez le Chien :
A 10 5 4 1
♠ —
♥ —
♦ 6
♣ 2
Quel est votre écart et comment jouez-vous après l'entame à ♠ de Nord ?

3. Vous êtes Preneur en Sud, Donneur Ouest.
A 21 20 19 18 17 13 10 9 5 2
♠ 7 A
♥ 2 A
♦ V 10 9 8
♣ —
Que vous inspire cette main ?

4. Vous êtes Preneur en Est, Donneur Nord.
A 21 16 10 8 7 4 1 Ex
♠ R 6 4
♥ 3
♦ 9 7
♣ D C 10 7
Quel contrat demandez-vous ?

5. Vous êtes en Est. Ouest a donné. Sud a « gardé » et trouve au Chien :
A 17 Ex
♠ R 7
♥ —
♦ 8
♣ 9
Votre main :
A 16 13 4 3 1
♠ V 9 4 3
♥ C 10 9 5
♦ V 7 6
♣ D 7
Sud montre une poignée :
21 20 19 17 15 11 10 8 6 5.
Il entame du 21. Quelle carte fournissez-vous ?

solutions page 120

Emmanuel Jeannin-Naltet et Patrick Lancman

MOTS CROISÉS...

ENTREMÊLÉS

Dans chaque rangée de la grille, les lettres de deux mots ont été entremêlées, tout en conservant l'ordre de chacun. Avec l'aide des définitions suivantes, vous devez barrer les lettres de l'un des deux mots, et conserver les autres. Les lettres non-barrées formeront des mots, qui, lus verticalement, correspondront à la troisième série de définitions.

horizontalement :

	barrez :	**gardez :**
1.	Courtois	Le fâcheux
2.	Isolés	Le groupe
3.	Naïf	Sévère
4.	Utiliser la voix	La voie
5.	Ne folâtre pas	Folâtreries
6.	Sur le trône	Au-dessus du trône
7.	Ils mangent des insectes	Insectes des marais
8.	Vif	Pas vif
9.	Imposer	Choisir
10.	Remuant	Flâner

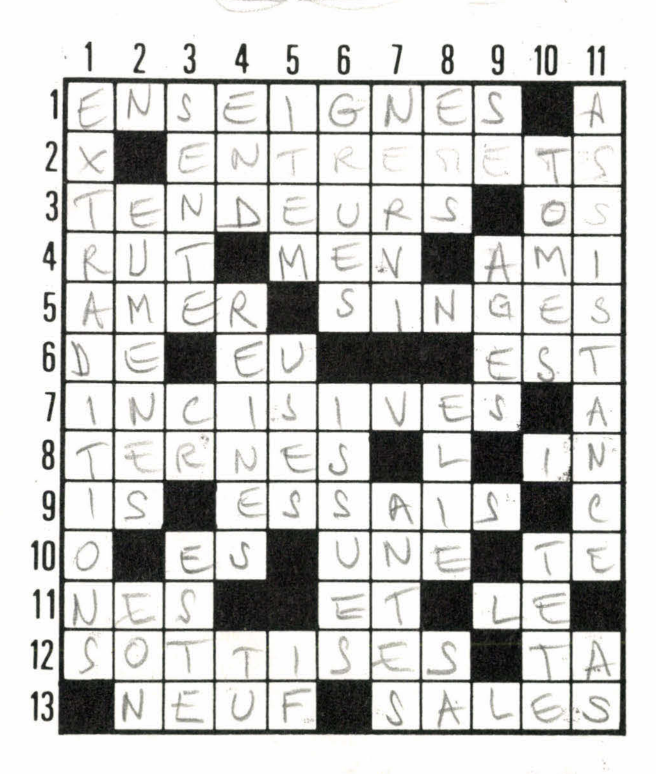
verticalement :

1. Comme l'intestin
2. Circonscrire
3. Couleur
4. Un accent peut l'être
5. Tout en bas
6. Région
7. Chatoyant
8. Décrépit
9. Unir
10. Vit

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	G	P	E	N	O	E	L	U	R	I
2	S	B	E	A	N	U	D	L	E	S
3	R	O	N	S	I	S	A	I	S	E
4	P	R	A	R	A	L	I	E	L	R
5	E	P	B	A	R	T	U	S	D	E
6	C	A	L	I	D	F	A	E	I	S
7	T	N	E	A	T	O	P	E	U	S
8	L	E	N	P	R	E	S	T	E	T
9	T	A	E	L	I	X	R	E	E	R
10	E	R	A	C	R	T	E	I	R	F

A DOUBLE DÉTENTE

Pour chaque mot à inscrire dans la grille, deux définitions confondues en une seule vous permettront de trouver un mot ayant deux sens. Exemple : Monte un écolier = ÉLÈVE



Horizontalement :

1. Instruis certains officiers de marine. — **2.** Interposes entre le fromage et les fruits. — **3.** Des personnes qui tirent des courroires élastiques. Difficulté des spécialistes. — **4.** Transforme l'animal en créature violente sauf au début et à la fin. C'est le début de la mévente pour des millions d'électronvolts. Amant propice. — **5.** Point de repère fielleux. Imites les patrons. — **6.** Article pour la couturière. Possédé sur la Bresle. Cardinal d'un auxiliaire. — **7.** Dents... mordantes. — **8.** Coups de dés sans éclat. Préfixe dans le vent. — **9.** Est anglais et de Paris. Épreuves de Montaigne. — **10.** Existes après le docteur. Seule porte-manchettes. Personnel voisin du pistolet. — **11.** Nobles arrivés. Chef d'état coordinateur. Chemin coupé dans le Sentier. — **12.** Manque d'intelligence des injures. Possessif du tantale. — **13.** Qui n'a jamais servi entre huit et dix. Gaulois excessifs.

Verticalement :

1. Anciennes coutumes des livraisons de criminels émigrés. — **2.** Roi de Pergame et des guêpes solitaires. Ayant double tonnerrois et patriarche renversé. — **3.** Exhale un petit chemin. Chrome la Croix-Rouge. Attaque en justice un Estonien. — **4.** La fin d'un Anglais en plein cœur de la préfecture de la Lozère. Les plus belles souveraines. Plus familier que vous du tungstène. — **5.** Une question de plus. Utilises des fatigués. Porte des bouteilles à 2 km de Marseille. — **6.** Appareils servant à soulever les prostituées. Sorties des résidus de la mouture des céréales. — **7.** Homme de main co-constructeur du palais de l'Unesco. Pilastres corniers des Slaves de l'Est. — **8.** Ville d'Allemagne commune des Grisons. Soutire un grand prophète. Possessif devant un prince. — **9.** Personnel sur une rose. Parties de charrues qui ne datent pas d'hier. — **10.** Livres des fromages de Savoie. Suce le chef. — **11.** Secours public. Possèdes un champion.

solutions page 120

SUCCESSION

Le roi Stanislas XVII vient de mourir. N'ayant aucun descendant, la guerre de succession est ouverte. Les grandes familles du royaume espèrent s'emparer du trône... Les gouvernements étrangers prennent des contacts en grand secret avec eux. Tout n'est qu'intrigues et alliances... Qui va succéder à Stanislas XVII ?...

nombre de joueurs : 2, 3 ou 4

but du jeu : chaque joueur qui représente un prince, aura pour but la conquête de la capitale pour s'installer sur le trône. Il peut, au cours de la partie, acquérir des armées. Le jeu se termine avec l'entrée dans la capitale et la prise de celle-ci par l'un des princes.

matériel :
en plus de la carte et des pions fournis, vous aurez besoin au moins d'un dé à six faces, de crayons, de feuilles blanches pour tenir la comptabilité, et d'unités monétaires que nous vous laissons le soin de créer.
La carte est divisée en vingt-cinq provinces :
— douze provinces numérotées (trois seront attribuées à chaque joueur) ;
— douze provinces royales marquées d'une couronne ;
— la capitale au centre.
Chaque province est caractérisée par un coefficient d'organisation dont la valeur varie entre 4 et 8 (valeur inscrite sur le château). Ces points indiquent, à la fois le potentiel de défense, la capacité de recrutement et la valeur de l'impôt.
Chaque joueur dispose de 31 pions le symbolisant :
— 1 pion-prince le représentant ;
— 5 pions-armée d'une valeur 5 ;
— 5 pions-armée d'une valeur 2 ;
— 20 pions-armée d'une valeur 1.
De plus, sont à la disposition des joueurs, 8 pions-étranger de valeur 2 ; et 14 pions-étranger de valeur 1 (à utiliser en cas d'appel à une force étrangère).

attribution des provinces : les douze provinces numérotées font l'objet d'un tirage au sort au début de la partie. Les joueurs lancent chacun à tour de rôle, deux fois le dé pour déterminer le numéro de la province qui va lui être attribuée. Le premier dé comptera 0 pour un résultat de 1 à 3 et 6 pour un résultat de 4 à 6. Le second comptera normalement sa valeur. Ainsi un joueur tirant 2, puis 5 prendra la province numéro 0 + 5 = 5 ; un joueur tirant 4 puis 3 prendra la province numéro 6 + 3 = 9, etc.
Si la province a déjà été attribuée, le joueur renouvelle les deux jets. Chaque joueur tire ainsi au sort sa province d'origine, puis deux autres fiefs, quel que soit le nombre de joueurs.
Les provinces restantes sont attribuées au domaine royal.
Lorsque les provinces ont été attribuées, il peut avoir inégalité quant au nombre de points d'organisation que chaque prince possède à travers ses provinces. Le (ou les) prince lésé par le tirage au sort reçoit l'équivalent de cinq unités monétaires par point de différence avec le total du prince le plus favorisé.
Les joueurs placent leur prince dans leurs provinces d'origine respective, ainsi qu'un pion-armée de valeur 1 par province (d'origine et fief).

- contrôle des provinces : un joueur contrôle une province s'il a au moins une unité présente dans cette province.
- système d'alliances : les joueurs peuvent s'emprunter des unités monétaires, les uns aux autres et demander l'appui des troupes des autres joueurs. Les conditions sont laissées à la discrétion des joueurs.
- comptabilité : la comptabilité des ressources se tient sur une feuille de papier à part.

séquence de jeu :
le jeu est divisé en tours qui représentent un an. Chaque tour est divisé en six phases :
1. jet de révolte ;
2. levée de l'impôt ;
3. paie des troupes existantes ;
4. levée de troupes fraîches ;
5. mouvement ;
6. combat.

Les joueurs jouent chacune des phases à tour de rôle. Au premier tour de la partie, on commence directement par la phase 2.

mouvement des armées :
les mouvements de troupes se font à raison d'une province par tour, sauf si la province est déjà contrôlée par le joueur. Dans ce cas, les troupes peuvent se déplacer de deux provinces par tour.
Si un joueur fait pénétrer des troupes dans une province contrôlée par un autre joueur, il a le choix entre engager immédiatement le combat pour tenter de s'emparer de la province, et proposer à l'occupant de payer une taxe pour le simple passage de ses troupes. Les deux joueurs négocient à leur gré. En cas d'échec des négociations, le combat doit avoir lieu. Dans la capitale et les 12 provinces royales qui l'entourent, il ne peut y avoir négociation et le combat est forcé (voir combats).
Le joueur peut faire traverser une province qu'il contrôle par un nombre d'armées inférieur ou égal au coefficient d'organisation de la province. Chaque unité supplémentaire sera soumise à une taxe d'une unité monétaire, pour compenser les inconvénients dus au passage et au ravitaillement des troupes. Si cette taxe n'est pas acquittée, il existe une probabilité de révolte (voir révolte).

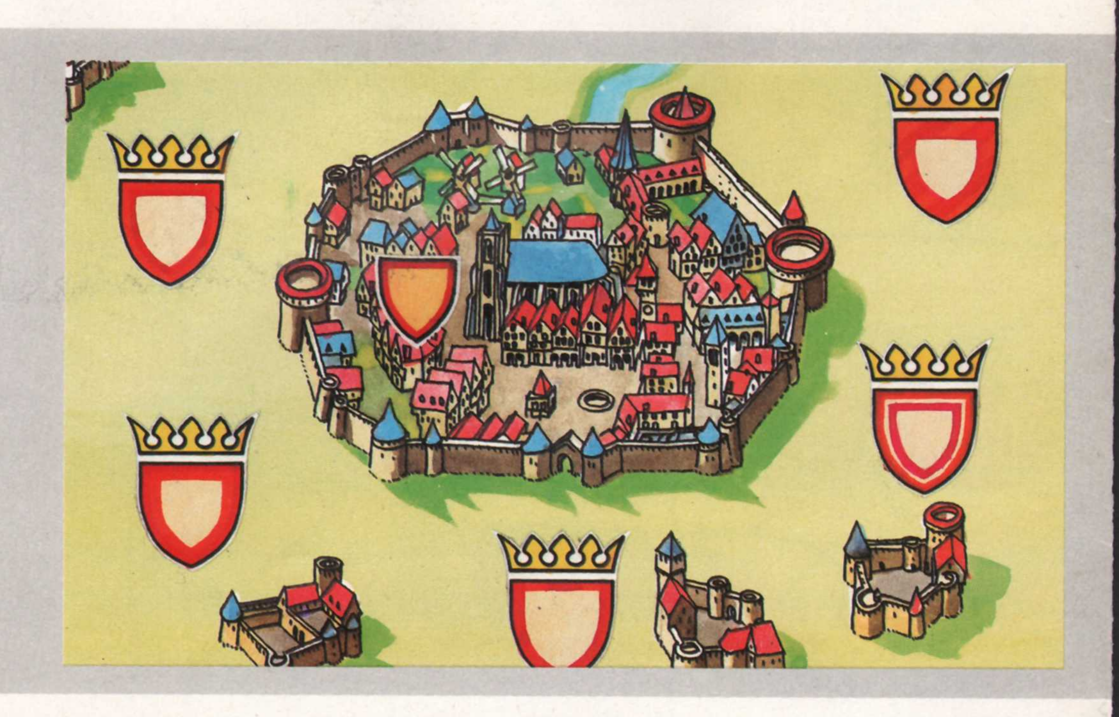
mouvement des princes :
le prince se déplace de deux provinces non contrôlées par tour ou de quatre provinces qu'il contrôle.
Le prince est soumis à une taxe de trois



jeu inédit

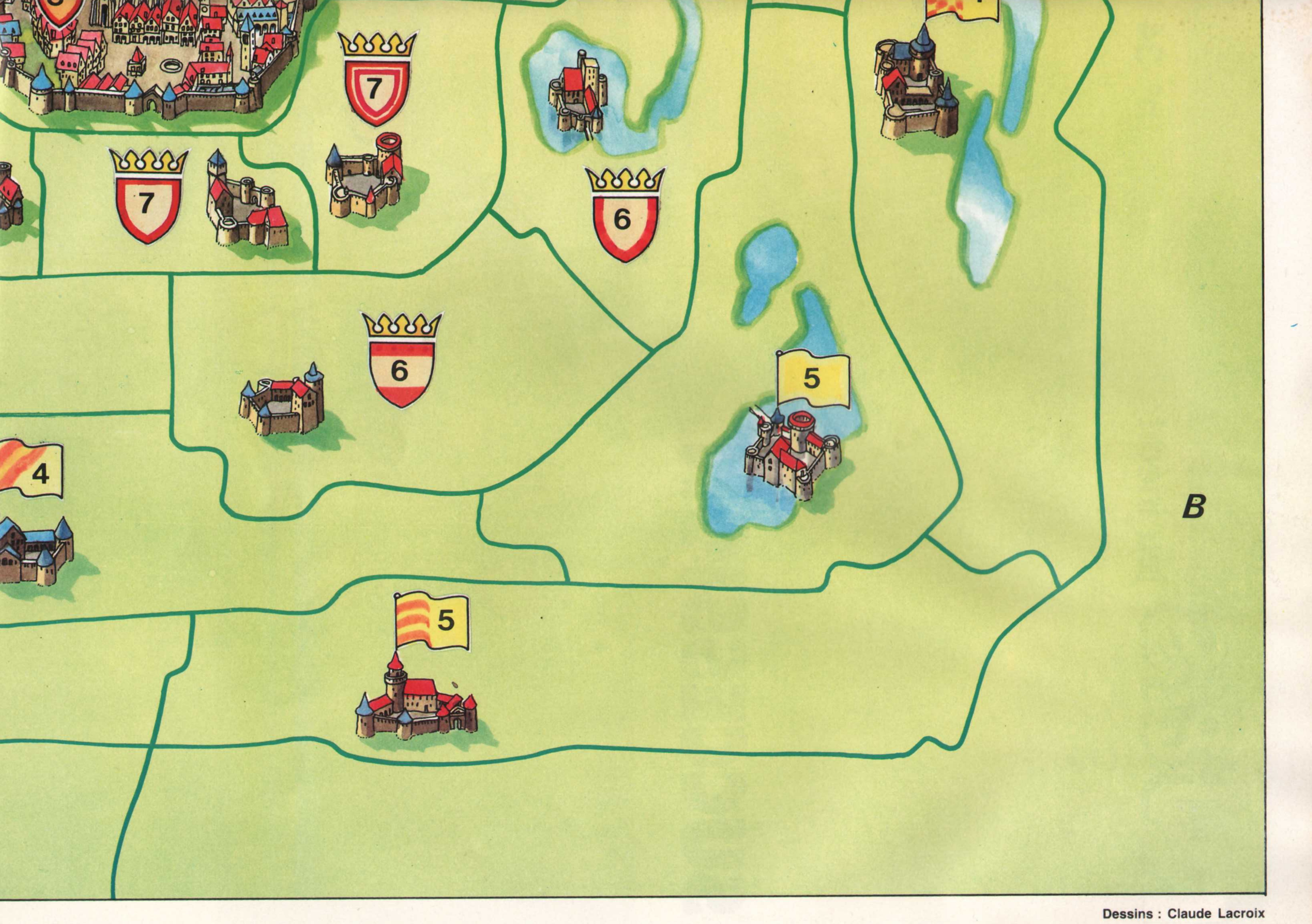
n° 34

SUCCESSION

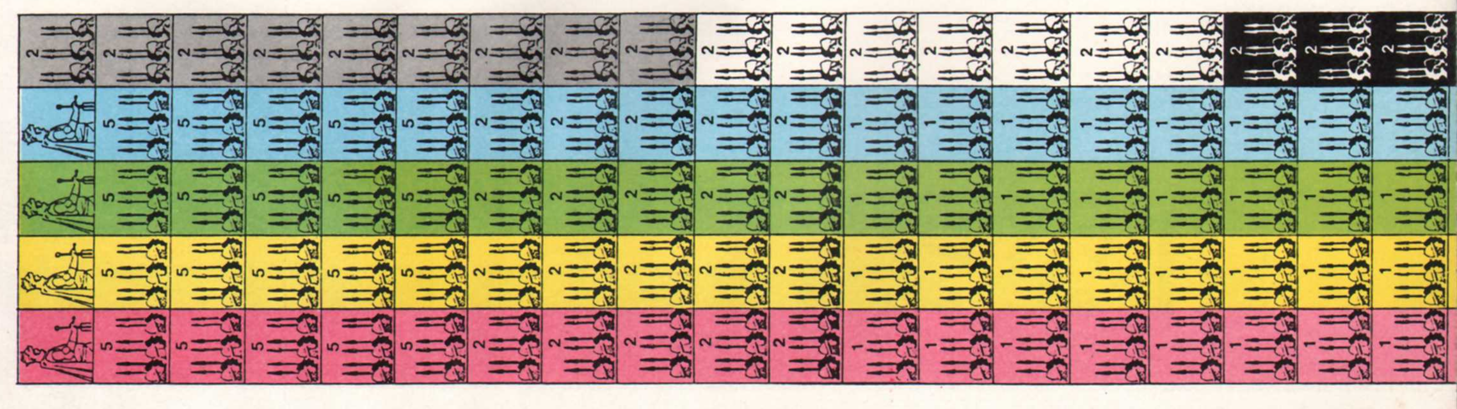


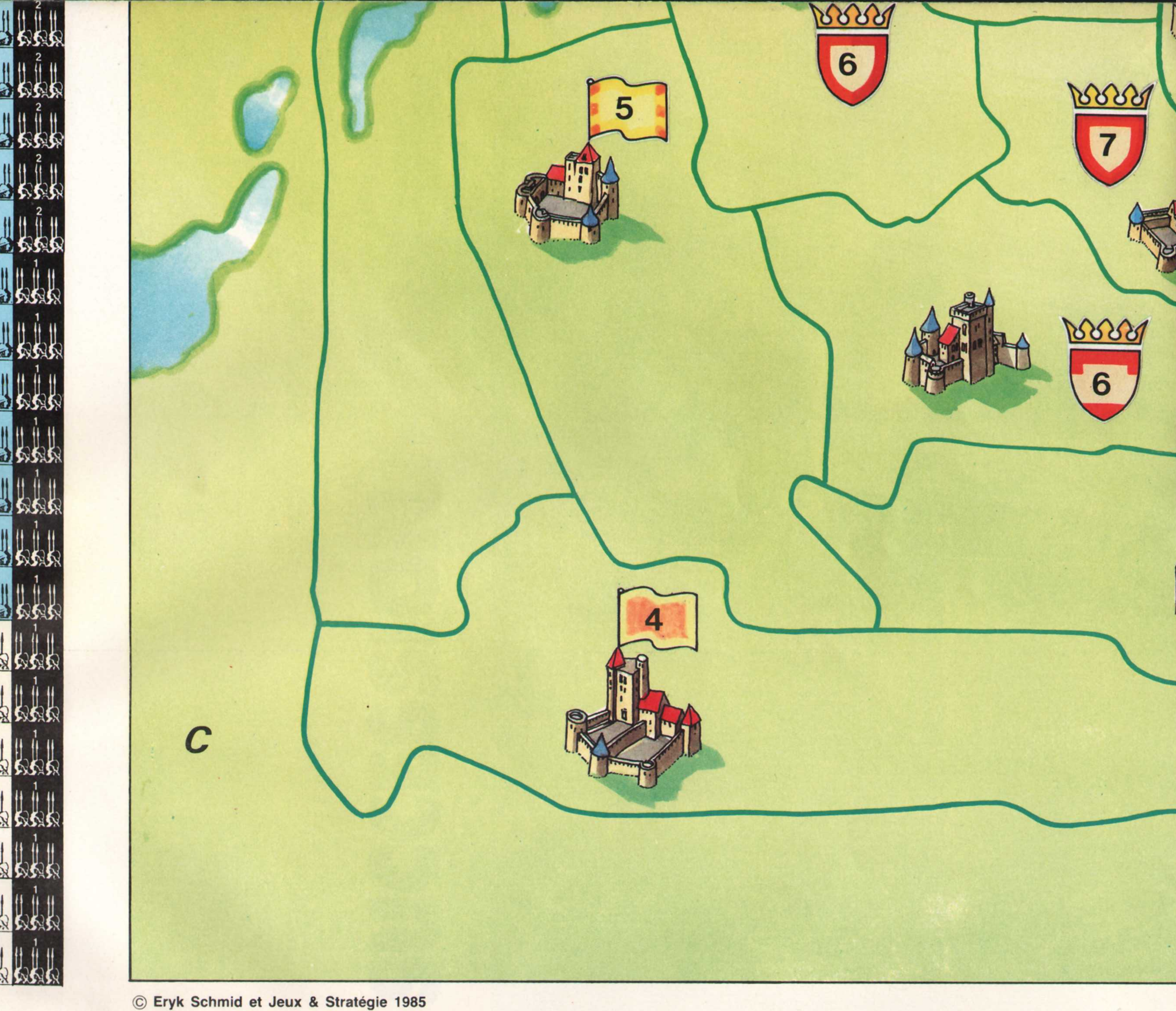


A
5
5
4
6
7
7
8
4



Dessins : Claude Lacroix




6
5
7
6
4
C



SUCCESSION

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

unités monétaires lorsqu'il traverse une province amie ou ennemie. Si la province est contrôlée par un adversaire, celui-ci peut s'opposer au passage du prince. Le prince pourra néanmoins tenter sa chance avec un « jet de capture ». Si le jet du dé est inférieur au coefficient d'organisation de la province, le prince est capturé. Avant de lancer le dé, le joueur peut cependant décider d'augmenter son score à raison de trois unités par point.
En cas de capture d'un prince, une rançon équivalente à la moitié des impôts qu'il prélèvera en début de tour suivant sera exigée. La rançon doit être versée juste après la collecte des impôts. Aussi longtemps que le prince reste prisonnier, aucun mouvement de ses troupes ne peut avoir lieu, mais les troupes restent en état de se défendre en cas d'attaque.
Si un prince qui a fait appel à l'étranger est capturé par le libérateur national, il est déclaré mort et ses pions sont retirés du jeu.

collecte des impôts :
les impôts servent à payer les troupes, lever de nouvelles troupes, payer les droits de passage et soudoyer les troupes adverses. Ils ne peuvent être collectés que si une armée au moins est présente dans la province.
Chacun des princes prélève l'impôt à raison de trois unités monétaires par point d'organisation dans chacune des provinces qu'il contrôle. Si le nombre d'armées présentes dans la province au début du tour est supérieur au coefficient d'organisation de la province, l'impôt sera minoré d'une unité monétaire par armée au-delà du coefficient d'organisation de la province.
Un joueur qui ne dépense pas la totalité des impôts collectés lors d'un tour, peut utiliser cet excédent lors des tours suivants.

troupes :
chaque prince peut lever des troupes à raison d'une armée par point d'organisation dans chaque province qu'il contrôle. Le coût est de trois unités monétaires par armée. En aucun cas, le joueur ne peut lever, dans une province donnée, plus de troupes que le nombre de points d'organisation de cette province.
Les troupes déjà existantes doivent être payées à raison d'une unité monétaire par armée et par tour. Si le joueur ne peut payer une de ses unités, celle-ci est retirée du jeu.
N. B. : les pions-troupes de valeur 2 et 5 ne sont donnés que pour simplifier la manipulation. Ils peuvent évidemment, suivant les besoins, être à tout instant reconvertis en autant de pions-unité.

combats :
il y a combat lorsqu'un des joueurs désire s'emparer d'une province qui ne lui appartient pas. Pour cela, il place ses troupes dans la province dont il veut s'emparer. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités attaquantes. Pour s'emparer d'une province, le joueur doit, avec un dé, réussir un score supérieur au coefficient d'organisation de la province. Le coefficient d'organisation (C.O.) est modifié de la manière suivante :

— nombre d'armées en attaque au-delà du C.O. : – 1/armée
— nombre d'armées en attaque au-deçà du C.O. : + 1/armée
— nombre d'armées adverses en défense : + 1/armée
— prince présent en attaque : – 2
— prince adverse en défense : + 2

Le joueur attaquant peut soudoyer les armées en défense. Le coût est de 4 unités monétaires par armée soudoyée. Si le prince adverse est en défense, il est impossible de soudoyer ses armées en défense. L'armée soudoyée est retirée du jeu avant le jet du dé.
Si l'attaque réussit, les troupes adverses sont retirées du jeu.
Si le prince était présent en défense, il doit se retirer dans une province adjacente amie ou neutre.
Si toutes les provinces adjacentes sont occupées, le joueur doit faire un jet de capture (voir mouvement des princes).
En cas d'échec, on retire du jeu une unité attaquante par point en-deçà du score requis. (Exemple : vous devez obtenir cinq ou plus et vous obtenez trois, vous devez enlever deux de vos armées). L'attaquant doit alors faire retraite dans les provinces d'où il venait. Un prince dont les troupes ont été vaincues, se retire dans la province amie ou neutre la plus proche. Si les provinces adjacentes sont occupées par ses adversaires, le prince est soumis au jet de capture dans la province où il se retire.

intervention étrangère :
à n'importe quel tour du jeu, à la fin de la séquence de combat, un prince peut faire appel à une puissance étrangère. Le nombre de puissances étrangères est égal au nombre de princes (donc de joueurs) moins un. Pour obtenir un appui extérieur, le prince envoie un émissaire à l'un des souverains étrangers. Cela lui coûte dix unités monétaires. Le joueur doit alors jeter un dé.
- Si le score est inférieur ou égal à trois, la tentative échoue. Avant de lancer le dé, le joueur peut décider d'augmenter son résultat à raison de 10 unités monétaires par point de bonus. Le prince peut effectuer une seule tentative auprès de chaque puissance étrangère au cours de la partie.
- Si la tentative réussit, le souverain étranger fournit au prince de cinq à trente armées. Pour connaître le nombre d'armées fournies, le joueur jette cinq fois un dé. Une puissance étrangère ne donne son soutien qu'à un seul prince.

Le souverain étranger fournit en outre l'équivalent des impôts que le joueur vient de collecter lors du dernier tour de jeu.
Si la tentative d'appel à l'étranger réussit, ses propres troupes peuvent déserter. Le joueur doit jeter un dé pour chacune des unités qu'il contrôle. Si le résultat est inférieur ou égal à trois, l'unité est retirée du jeu.
Chacune des provinces du prince qui a obtenu l'intervention étrangère peut se révolter de façon permanente à la nouvelle de l'intervention (voir révolte). Les armées étrangères entrent sur la carte de la façon suivante :

N. de princes	N. de puissances	Nom des puissances	Zone d'entrée
4	3	Istérique Norlande Weistein	A B C
3	2	Istérique Weistein	B C
2	1	Norlande	A

Les armées étrangères doivent absolument conquérir les provinces qu'elles traversent, à moins que la province ne soit contrôlée par le prince qui a demandé l'intervention de ladite puissance. Le joueur n'a pas à couvrir les dépenses qui incombent à ces troupes.

le libérateur national :
dans les cas où tous les autres princes ont reçu l'appui d'une puissance étrangère, le prince restant prend le titre de libérateur national. Ce joueur bénéficie d'un bonus de + 2 à ses jets d'attaque, double ses capacités de mouvement et n'est plus soumis aux frais de déplacement dans les provinces amies et les provinces royales non contrôlées.

révolte :
deux types de révolte peuvent se présenter : la révolte ponctuelle due à la traversée de troupes trop nombreuses ; et la révolte permanente due à l'intervention étrangère.
En situation de révolte, le joueur doit jeter un dé pour la (ou les) province (s). Si le résultat est inférieur au coefficient d'organisation de la province, le joueur ne pourra ni prélever l'impôt, ni lever de nouvelles troupes dans cette province pour la durée du tour.
Dans le cas où la révolte serait causée par les mouvements de troupes, celle-ci est ponctuelle. Seule la province concernée peut se révolter, et uniquement pour le tour qui suit le mouvement qui en est la cause.
Si la révolte est due à l'intervention étrangère, toutes les provinces du prince concerné sont soumises au jet de révolte de façon permanente, au début de chaque tour de jeu.

Éryk Schmid

THORN, L'ALCHIMISTE

A la suite de vos premières aventures (voir J & S 33 et le post-scriptum, page 110), vous êtes ressorti par les douves du château... Au terme de longues recherches, vous avez acquis la conviction qu'un alchimiste, connu au XIIe siècle sous le nom de Thorn, avait établi son laboratoire sous un tumulus, non loin du château. Vous êtes à l'entrée d'un sentier bordé de hautes falaises... sur les traces de Thorn.

joueur : en solitaire ;

matériel :
- une calculatrice TI, HP ou possédant les fonctions présentes dans nos listings ; ou un micro-ordinateur ;
- du papier quadrillé, pour relever votre parcours. Sur l'axe des X, numérotez les cases de 20 à 45 ; sur l'axe des Y, de 1 à 35 (voir figure ci-contre) ;
- une gomme et un crayon.

but du jeu :
vous devez découvrir le laboratoire de l'alchimiste. La table des événements vous indiquera comment l'atteindre.

début du jeu :
l'accès du sentier qui pénètre dans les gorges se situe en X = 23, Y = 10 (voir figure ci-contre). Vous avez 30 PV (points de vie).

le jeu :
- reportez-vous au mode opératoire de votre calculatrice et suivez-le point par point ;
- vérifiez que tout fonctionne bien en tapant les coordonnées de la case de départ (X = 23, Y = 10). Vous devez obtenir .415303 ;
- dans tous les cas, seuls comptent les quatre chiffres situés après la virgule (un

TABLE DES ÉVÉNEMENTS

.0068 Un pentacle se dessine sous vos pieds et s'ouvre. Rhôg-Nomogt lâche une trentaine de Draks. Le temps de vous en débarrasser, vous perdez 20 PV. Si vous n'êtes pas mort, allez en X = 32 et Y = 19.

.0132 Oui, c'est un alchimiste qui vivait au XIIe siècle. Retournez en X = 23, Y = 24. Tapez X = 33, Y = 18.

.0174 Il y a un piège au nord, au prochain carrefour.

1.1835 Vous trouvez de quoi vous désaltérer (+ 5 PV). Faire 1/×, puis CT.

.2000 Une flamme vous rattrape et vous grille (– 10 PV !). Si vous êtes encore en vie, tapez X = 33 et Y = 19.

.3142 C'est bien votre curiosité qui vous a amené à lire ce paragraphe ! Vous pouvez aller à l'est ou à l'ouest. Sur le sol une flèche indique l'est.

.3181 Vous êtes devant l'entrée de l'ancienne demeure de Thorn.

.5095 Sous les feuilles, au pied d'un arbre, vous voyez une trappe :
a. vous la soulevez sans précaution $\sqrt{x}$, CT ;
b. vous passez votre chemin (déplacez-vous d'une case vers le nord).

.5555 Une flèche indique l'ouest. Allez en X = 21, Y = 26.

.7065 Si vous êtes en X = 39 une note dit : « n'oubliez surtout pas ce code... », faites x^2 « signé : code de Thorn » (notez le résultat). Allez en X = 39 et Y = 30.

.7065 Si vous êtes en X = 32, alors vous êtes devant la porte du laboratoire de Thorn. Ajoutez la valeur du secret de Rhôg-Nomogt à celle qui est affichée. Si le résultat est 1.847 (et des poussières), la porte s'ouvre. Vous avez brillamment accompli votre mission. Fin.

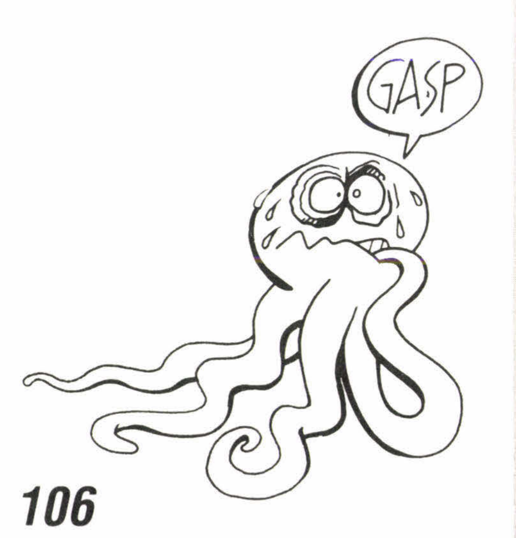
.7138 Un puits d'une dizaine de mètres s'ouvre à vos pieds...
a. si vous avez une corde, vous pouvez descendre : $\sqrt{x}$, CT ;
b. sinon, vous devez poursuivre votre route (déplacement). Vous êtes en X = 23 ; Y = 12.

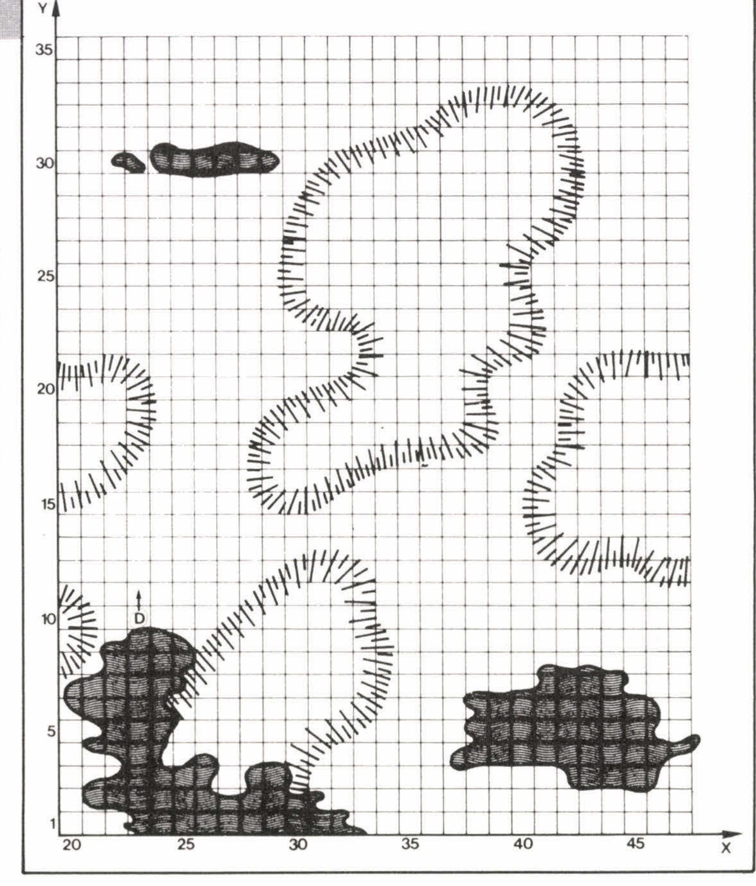
.7535 Une pierre levée indique d'aller 2 200 mètres au sud et 500 mètres à l'est. Le nom de Thorn est gravé dans la pierre...
a. si vous savez où aller, allez-y en tapant les coordonnées de cette case ;
b. si vous ne savez pas où aller, retournez en X = 23, Y = 12.

.757 Vous rencontrez un très vieil homme qui semble bien connaître la région. Vous lui demandez...
a. s'il connaît un tumulus : $\sqrt{x}$, CT ;
b. si le nom de Thorn lui dit quelque chose : tan (tangente), CT ;
c. ce qu'il fait là ! : cos (cosinus), CT.

.7687 Un pentacle est dessiné par terre...
a. vous invoquez Rhôg-Nomogt, le démon : $\sqrt{x}$, CT ;
b. vous passez votre chemin : allez en X = 33, Y = 19.

.7976 Après avoir parcouru un dédale de couloirs et de pièces vides, vous tombez sur l'ancien bureau du Maître. Un parchemin ainsi libellé s'adresse à ses dis-





Représentation du terrain que vous explorez. Chaque case est repérée en coordonnées cartésiennes ; X variant de 20 à 45 et Y de 1 à 35. Votre point de départ est en X = 23, Y = 10, mentionné au point D.

ciples : « Je suis dans mon nouveau laboratoire. Une fois entré dans le tumulus, tournez à droite, puis avancez toujours vers le nord. Ainsi vous me retrouverez... sain et sauf ». Si vous ne savez pas où est l'entrée du tumulus, retournez en X = 23 ; Y = 24 et explorez.

.8448 Vous êtes dans une pièce faiblement éclairée. On distingue une armoire...
a. vous l'ouvrez : $\sqrt{x}$, CT ;
b. vous ne vous en préoccupez pas et avancez vers le fond de la pièce : 1/x, CT ;
c. vous remontez : x^2, CT.

.8509 Une impasse. Retournez en X = 23, Y = 26.

.8679 Un pont de corde franchit un torrent...
a. vous le franchissez (allez deux cases vers le nord, et tapez les coordonnées X = 25, Y = 19 ;
b. vous prélevez une corde : $\sqrt{x}$, CT ;

.8767 Il apparaît et vous propose un marché... (vous en choisissez un) :
a. « le secret de Thorn contre 10 PV ? » faites 1/x et notez le résultat. Il disparaît ; faites 1/x, puis x^2.
b. « je dis si vous êtes près du but contre 2 PV ? », faites cos (cosinus), puis CT.

.8701 Oui ! Je peux vous dire que l'entrée est à 1 700 mètres, exactement vers l'est. Allez-y ou retournez en X = 23 et Y = 24.

.8876 Au sol deux flèches indiquent ouest et est. Allez en X = 22, Y = 26 (ouest) ou X = 24, Y = 26 (est).

.9191 A l'intérieur d'un coffret, en déchiffrant un parchemin vous apprenez que l'ancienne demeure de Thorn se situe 700 mètres au sud du puits et 700 mètres à l'est. La porte sera marquée de chiffres : .1 775 dit-on...
a. vous y allez tout de suite (tapez les coordonnées trouvées).
b. vous quittez les lieux : x^2, x^2, x^2, CT.

.9316 Tout s'écroule ! Faites 100 mètres au sud et 100 mètres à l'est (en 26,16) et poursuivez votre chemin ;
vous pouvez retourner au puits si vous le désirez en X = 22 ; Y = 12.

.9785 Aïe ! Un mince filet de sable s'échappe du mur. Au même moment la cloison nord glisse et vous emmure. Des manettes de pierre permettent de former des combinaisons. C'est le moment de taper le code de Thorn, puis $\sqrt{x}$. Si vous trouvez .7065, le mur nord s'ouvre. Retournez au carrefour en X = 35 et Y = 27
si vous n'avez pas trouvé... il ne vous reste plus qu'à méditer en attendant la fin.

.9998 Oui. Veux-tu un ultime renseignement contre 8 PV ?
a. si oui, faites le sinus du résultat affiché, puis CT.
b. vous ne répondez pas et partez en vitesse, faites +4, =, 1/x, puis CT.

.9999 Je cherche des champignons ! Retournez en X = 23, Y = 24.

point sur les calculatrices). Les autres permettent d'éviter les arrondis : ne vous en préoccupez pas.

• chaque tour de jeu consiste à taper les coordonnées de la case qu'on aborde et à lire le résultat affiché.
Trois règles président à la bonne marche du jeu. Les voici :

• **Règle 1.** Le résultat contient 1, 2, 3 ou 4. Vous devez vous déplacer d'une case dans l'une des directions offertes, sachant que 1 = nord (noté N), 2 = est, 3 = sud et 4 = ouest.

Exemples :
.3431 : vous avez le choix entre nord (1), sud (3) et ouest (4) ;
.1175 : vous ne pouvez aller que vers le nord ;
.0642 : vous avez le choix entre est (2) et ouest (4) ;
.9756 : impossible de vous déplacer pour l'instant.
Quand le résultat ne permet aucun déplacement (ni 1, ni 2, ni 3, ni 4) il faut appliquer la règle 2.
Il est interdit d'aller sur des cases de lac ou de sortir des limites du terrain.

• **Règle 2.** Dans l'impossibilité de vous déplacer, consultez le tableau des événements. En regard du résultat affiché sur votre calculatrice, figure un texte relatif à l'événement rencontré.
Parfois il faudra faire un choix et taper $\sqrt{x}$, x^2 ou d'autres touches, puis consulter à nouveau la même table (ce qui est noté CT).

Parfois encore, vous gagnerez ou perdrez des PV. Tenez votre compte à jour, en sachant que si vos PV tombent à zéro, vous êtes mort.

Souvent, vous devrez vous déplacer de quelques cases. Des déplacements sont indiqués par les initiales des directions. Exemple : NNEE signifie « allez de deux cases vers le nord, puis de deux cases vers l'est ».

Chaque cas représente 100 mètres de terrain.
En abordant une nouvelle case, à la suite d'un déplacement forcé, vous devrez en taper les coordonnées sur la calculatrice pour la connaître.

Désormais, et contrairement à la règle précédente (voir *J & S* 33), vous pouvez librement revenir sur toute case déjà visitée (et notée sur votre plan).

• **Règle 3.** Chaque fois que le résultat comporte au moins une paire de chiffres identiques supérieure à 44 (soit 55, 66, 77, 88 ou 99 par exemple : .5523, .0667, .999, .1277, etc.), vous découvrez de quoi vous nourrir. Ajoutez 3 PV à votre total.

THORN, L'ALCHIMISTE... POUR TI 57 LCD

00	81	R/S
01	32.0	STO 0
02	81	R/S
03	32.1	STO 1
04	33.0	RCL 0
05	29	2nd cos
06	32.0	STO 0
07	33.1	RCL 1
08	28	2nd sin
09	32.1	STO 1
10	33.0	RCL 0
11	75	+
12	33.1	RCL 1
13	85	=
14	55	×
15	01	1
16	00	0
17	00	0
18	85	=
19	− 49	INV 2nd Int
20	36	2nd Pause
21	71	RST

mode opératoire

1. allumez la calculatrice, faites LRN ;
2. tapez les instructions du listing (colonne de droite : R/S, STO 0, R/S, STO 1, etc.) ;
3. faites à nouveau LRN, puis RST, 2nd Fix 5, 2nd Deg. Cette dernière instruction est indispensable, car vous devez être en « mode degré » ;
4. tapez les coordonnées de la case où vous vous trouvez sous la forme X R/S Y R/S. Après quelques secondes, vous obtenez le nombre Z, sous la forme 0. abcdef (voir texte pour interprétation) ;
5. reprenez au point 4 pour le tour de jeu suivant.

THORN, L'ALCHIMISTE... POUR TI 57 « CLASSIQUE »

00	13	R/S
01	61.00	STO 0
02	13	R/S
03	61.01	STO 1
04	71.00	RCL 0
05	43	cos
06	61.00	STO 0
07	71.01	RCL 1
08	42	sin
09	61.01	STO 1
10	71.00	RCL 0
11	85	+
12	71.01	RCL 1
13	95	=
14	65	×
15	01	1
16	00	0
17	00	0
18	95	=
19	59	2nd Frac
20	96	2nd Pause
21	21	RST

mode opératoire

1. faites successivement ON/C, LRN, INV 2nd CP, LRN ;
2. faites 2nd Part 2 (affichage 40.2). Vous disposez de 40 pas de programme et de deux mémoires ;
3. LRN, puis tapez les instructions du listing (colonne de droite : R/S, STO 0, R/S, etc.) ;
4. faites LRN, RST, appuyez sur la touche DRG de manière que RAD ou GRAD ne soit pas affiché ; faire 2nd Fix 6 ;
5. tapez les coordonnées de la case où vous vous trouvez sous la forme X R/S Y R/S. Après quelques secondes, vous obtiendrez le nombre Z, sous la forme 0.abcdef (voir texte pour interprétation) ;
6. reprenez au point 5 pour le tour de jeu suivant.

THORN, L'ALCHIMISTE... POUR HP 33E

01	23 1	STO 1
02	21	x ⇄ y
03	23 0	STO 0
04	24 0	RCL 0
05	14 8	f COS
06	23 0	STO 0
07	24 1	RCL 1
08	14 7	f SIN
09	23 1	STO 1
10	24 0	RCL 0
11	24 1	RCL 1
12	51	+
13	1	1
14	0	0
15	0	0
16	61	×
17	15 53	g FRAC
18	14 74	f PAUSE
19	15 12	g RTN

mode opératoire

1. ON, curseur sur PRGM. Tapez les instructions (colonne de droite : STO 1, x ⇄ y, STO 0, etc.) ;
2. replacez le curseur sur RUN, puis g DEG, f FIX 6, g RTN ;
3. tapez les coordonnées de la case où vous vous trouvez sous la forme X ENTER ↑ Y R/S R/S. Au bout de quelques secondes, la calculatrice affiche un nombre Z sous la forme 0.abcdef (voir texte pour interprétation).
4. reprenez au point 3 pour le tour de jeu suivant.

adaptation pour autres calculatrices

Le nombre Z, servant de base à la création du terrain et des événements qui s'y déroulent, est égal à la partie fractionnaire de (cos X + sin Y) × 100. Où, X et Y sont les valeurs de la coordonnée du personnage. Toutes les calculatrices scientifiques peuvent supporter ce simple calcul.
Sur TI 58, 58C, 59, il faut taper les numéros de mémoire en les faisant précéder par un 0. Par exemple STO 1 devient STO 01. Sur les différentes HP, il faudra faire attention aux «préfixes » (f et g sur 33 ; f, g et h sur 34 C). Par exemple f PAUSE devient h PSE sur HP 34C.

THORN, L'ALCHIMISTE... POUR MICRO

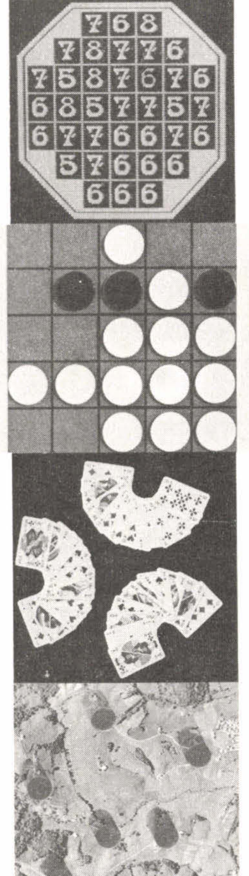
```
10 REM CONVERSION.RAD->DEGRE
15 REM  FAITES:PRINT COS(45)
20 REM  SI VOUS TROUVEZ :
25 REM   A) .52532199 ALORS
26 REM   NE CHANGEZ RIEN !
30 REM  B) SI VOUS TROUVEZ.707
40 REM  FAITES C=1 EN LIGNE 100
50 REM ---------------------
100 C = .0174532925
110  INPUT "X=";X
115  INPUT "Y=";Y
120 Z =  ABS ( COS (X * C) +  SIN
    (Y * C)) * 100
130 Z = Z -  INT (Z)
140 Z = Z * 10000
150 Z =  INT (Z)
160 Z = Z / 10000
170  PRINT Z: PRINT
180  GOTO 110
```

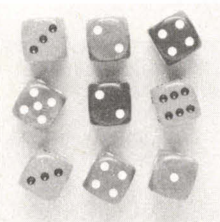
Michel Brassinne

POST-SCRIPTUM AU N° 33

Non ! Il n'y avait pas d'erreur sur la couverture !

Mais le petit piège que nous vous avons tendu a marché à merveille ! Vous avez été très nombreux à nous écrire pour nous signaler, soit que les cubes n'étaient pas identiques, soit que deux faces qui auraient dû l'être ne l'était pas. En fait, les six cubes étaient bien identiques. Mais sur chacun d'eux, deux faces opposées portaient une photo de dés ! Et si elles se ressemblaient fort (nous l'avions fait exprès, évidemment, mauvais comme nous sommes !)... elles différaient tout de même par un petit détail bien visible. Sur l'une d'elles, les points du 2 et du 3 étaient parallèles, et non sur l'autre !
Pour vous en convaincre, voici le développé total du cube.





Empire en mieux

... Mieux que nos lecteurs ont pu le comprendre en lisant notre présentation de *Frontières de l'Empire*, le recueil de cinq scénarios pour le jeu de rôle *Empire Galactique*. En effet, lorsque nous disions que ce deuxième tome « reprend les erreurs parues dans le premier ouvrage », il fallait évidemment comprendre qu'il y apportait un rectificatif et non qu'il les répétait !

Pion impatient

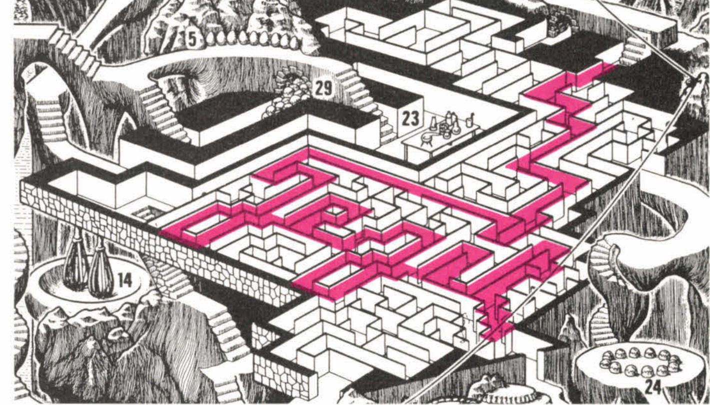
Dans le n° 32, page 16, le diagramme 2 de la sixième partie du match Karpov-Kasparov comportait une erreur. Le pion blanc de la colonne h doit se trouver en h2 et non en h4.

Solution... ... Les neuf clés

Voici le chemin pour récupérer la clé du réfertoire. Suivons Philippe Fassier (l'auteur) :
— Monter au 5e étage. Prendre la clef du 4e.
— Descendre au 4e. Ouvrir la porte du couloir. Ouvrir la pièce 41, prendre la clef du 6e.
— Monter au 6e sans repasser par la 1re porte ouverte. Ouvrir la pièce 61, prendre la clef du 5e.
— Redescendre au 4e. Monter au 5e, comme pour la 54. Ouvrir la pièce 51, prendre la clef du 2e.
— Descendre au 2e. Ouvrir la pièce 22, prendre la clef du 8e.
— Monter au 8e. Ouvrir la pièce 85, prendre la clef du 7e.
— Descendre au 7e. Ouvrir la pièce 71, prendre la clef du 1er.
— Redescendre au 1er. Ouvrir la pièce 12, prendre la clef du 3e.
— Monter au 4e, passer la première porte ouverte. Descendre au 3e. Ouvrir la porte de couloir. Descendre au 2e. Remonter au 4e, par l'autre escalier. Ouvrir la porte 42, prendre la clef du réfectoire. Et voilà !

Solution... ...Patisland

(par Philippe Fassier et Jean-Do Jodin)
Parmi les objets proposés, il fallait choisir le briquet et la mesure à lait.
Partant de 1, vous vous rendez en 13 en passant par 41 pour quérir l'épée ; puis revenez sur vos pas pour rejoindre 8 en vous engageant dans le boyau 25 ; vous vous armez d'outres à eau, pour enfin dissoudre le troll de sucre en 32 ; grâce à l'épée, vous obtenez alors du sucre.
En 44, il ne faut pas hésiter à saisir la fiole et à en boire le contenu ; arrivé en 7, une tentative d'ouverture de la porte vous fait trébucher, une décharge électrique réduisant votre taille, résultat dû à l'absorption du liquide ambré de la fiole. En passant par un trou de la porte, vous déboulez en 19 par 31. Vu votre taille, vous ne pouvez que passer par le trou en 27, attendre sur le piège à rats pour être projeté en 9 où vous attend un vieil homme capable de vous rendre votre taille normale.
En 21, grâce au briquet, vous allumez la torche pour apercevoir en 6 un pudding et le manger après qu'il vous ait signalé l'importance de la couleur verte au Phar'inn. En 10, à l'auberge, avec un peu de patience, vous obtenez une pièce d'or.
En 22, au sous-sol, il faut choisir le panneau solaire et le pot de poudre verte. Seule la poudre verte peut détruire les œufs en 5, vous permettant le passage vers 23, le labo-cuisine où un homme vous propose d'échanger sa mesure à lait. L'échange opéré, il vous révèle l'importance du rhum pour Corny. Le panneau solaire, quant à lui, vous permet de réchauffer un repas au dragon en 17. Vous pouvez ensuite cueillir les pommes en 15 et obtenir l'œuf d'aigle en 36.
En 38, vous accrochez le sac au monte-charge pour qu'il soit intercepté en 11 par la sorcière. En échange du briquet, celle-ci laisse votre sac poursuivre sa course vers 39, et vous offre du rhum en supplément.
Pour rejoindre 28, le tracé du labyrinthe laisse apparaître un nom : « JEZIT » (voir schéma ci-dessous) ; vous avez donc une raison valable d'hésiter face à la question du roi Bavard à propos du nom de l'épée de guerre que vous lui remettez !
Avec son autorisation, vous accédez à la Fontaine de lait en 4 où, grâce à la mesure à lait du laborantin, vous pouvez recueillir du lait se transformant instantanément en beurre. Corny en 19 ne risque donc pas de vous faire renverser le lait par cette tape amicale qu'il vous inflige à la vue du rhum que vous lui échangez contre la liberté.
En 39, vous récupérez le sac d'ingrédients et en 37, grâce à la pièce d'or, le chariot rempli de farine se libère de son sabot de Denver.
Les sœurs Ta et Tin ne peuvent que se réjouir de vous voir revenir avec farine, pommes, sucre, beurre et œuf d'aigle.



Solutions...Cryptarithmes à gogo

(par Jean-Christophe Elies et Louis Thépault) :

1.

```
    1 1 2 5
  × 1 4 4
  ---------
    4 5 0 0
  4 5 0 0
1 1 2 5
-----------
1 6 2 0 0 0
```

2.

```
      9 7 2 1
    × 1 2 7
    ---------
    6 8 0 4 7
  1 9 4 4 2
  9 7 2 1
-------------
1 2 3 4 5 6 7
```

3.

```
      3 2 5 4 3
      ×   2 3 9
    -----------
    2 9 2 8 8 7
    9 7 6 2 9
  6 5 0 8 6
  -------------
  7 7 7 7 7 7 7
```

4.

```
        2 5
  + 1 3 2 6
  + 1 3 2 6
  + 1 3 2 6
  + 1 3 2 6
  ---------
  = 5 3 2 9
```

5.

```
    2 1 7 5 9
    ×       4
  -----------
  = 8 7 0 3 6
```

6.

```
    1 0 8
  + 1 0 8
  + 1 0 8
  -------
  = 3 2 4
```

7.

```
    6 4 8 5 3
  + 6 4 8 5 3
  + 6 4 8 5 3
  + 6 4 8 5 3
  -----------
  2 5 9 4 1 2
```

8.

```
    1 5 7 3 7
  + 1 5 7 3 7
  + 1 5 7 3 7
  + 1 5 7 3 7
  -----------
  = 6 2 9 4 8
```

9.

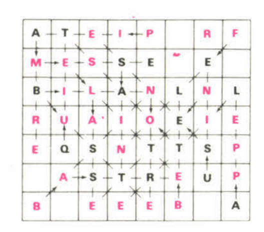
```
    4 9 7 0
  + 4 9 7 0
  + 4 9 7 0
  + 4 9 7 0
  ---------
  1 9 8 8 0
```

Morpions... toujours mieux !

Vous avez été quelques-uns à vouloir améliorer le score de Bernard Myers au solitaire. Lisez avec attention l'article sur les morpions, p.61, vous saurez pourquoi vous ne l'avez pas amélioré...

Un lecteur anonyme nous a adressé cette grille de morpions avec les lettres. Il a pu obtenir 20 mots ! Bravo!

Par contre, avec les chiffres, une erreur dans l'énoncé : " la somme sera égale à 24 ou 25 ".



Test... contesté !

Deux remarques :

Pb2. Benjamin Hannuna, notre spécialiste jeux de lettres, nous signale que l'exemple donné comme palindromme était plutôt un anacyclique : COR et ROC.

Un exemple de palindromme : RESSASSER, c'est le même mot lu de gauche à droite, comme de droite à gauche.

Pb15. Les cinq jeunes femmes pouvaient arriver dans un autre ordre : Christine, Sophie ou Sophie, Christine suivies de Olivia, Nicole et Bernadette.

Jouez avec... les photos

Vous avez été nombreux (de Paris, de banlieue, et même de province...) à participer au jeu de « Feu Molay ». Il s'agissait de la plaque qui se trouve au jardin du Vert Galant, dans l'île de la Cité à Paris. Jacques Toraille de Paris, a été le plus rapide. Il gagne un abonnement d'un an à *J & S.*

Le roi de Suède... et Tablut

Dans notre numéro 32, présentant un pseudo-historique du *Tablut,* nous nous interrogions sur le roi de Suède concerné. Guillaume Wroblewski de Montluçon nous a fait part de ses recherches : « ... c'est Charles XII qui combattit somme tout assez glorieusement contre Pierre Le Grand de Russie. Celui-ci avait fondé une coallition contre la Suède pour s'emparer de ses territoires... » Il nous cite même sa source : *Pierre Le Grand* de Henri Troyat !

Le Loto Sportif

C'était cher, c'était difficile, et ça ne nous a rapporté que des ennuis ! Le premier, c'est que, quand on est bimestriel, il faut préparer ses articles plus de deux mois à l'avance ! Nous avions réalisé notre enquête avant même le premier tirage. Et notre pessimisme était justifié. Puisque, le temps que la revue paraisse... Le Loto Sportif était supprimé !

Il restait notre petite étude « stratégique » qui devrait rester valable (en modifiant les données) pour des jeux du même type. Par exemple le futur Loto Sportif (?). Hélàs, comme un pépin n'arrive jamais seul, c'est ici un peu de rouge qui a disparu, rendant notre schéma de la page 27 incompréhensible. Les lecteurs les plus attentifs auront sans doute reconstitué d'eux-mêmes les comportements du rêveur, du pro et du jouisseur. Les autres pourront replacer sur la courbe leurs zones respectives dans les « trous ». Le rêveur en bas à gauche, le pro à gauche du point A et le jouisseur en haut à droite.

Une aventurière vraiment douée !

Rosine Morlet de Malakoff a en effet été la première à trouver la solution de notre jeu d'aventure-logiciel « la statue de l'oracle » :

— la sortie se trouvait au château de Hesne ;

— il fallait poser 2 billes dans la maison de l'oracle ;

— sur le Sils Morgor était écrit 5 4 5 3 8.

Et pourtant, quelques oublis et erreurs (involontaires) rendaient la réussite bien aléatoire (un erratum complet paraîtra dans notre prochain numéro). Notre lectrice a bien mérité son abonnement gratuit !

AVIS

MANIFESTATIONS

• Le Cercle d'Echecs de Strasbourg organise du 26 octobre au 1er novembre 1985 :

- Un tournoi Open réservé au moins de 20 ans. Lieu du tournoi : Foyer Jeunes Ouvriers, 6 rue de Bitche, 67000 Strasbourg. (droits d'inscriptions : 110 F. 1er prix : 3 500 F. 2e prix : 2 500 F, 3e prix : 2 000 F). 7 rondes - système suisse - cadence internationale.

- Un tournoi des accompagnateurs aux mêmes dates. Droits d'inscriptions : 150 F.

- Un stage échecs informatique ouvert aux vingt premiers inscrits de 12-15 ans (participant au tournoi) : du 28 au 31 octobre de 9h30 à 12h. Inscriptions : 150 F. Stage dirigé par le professeur Roos.

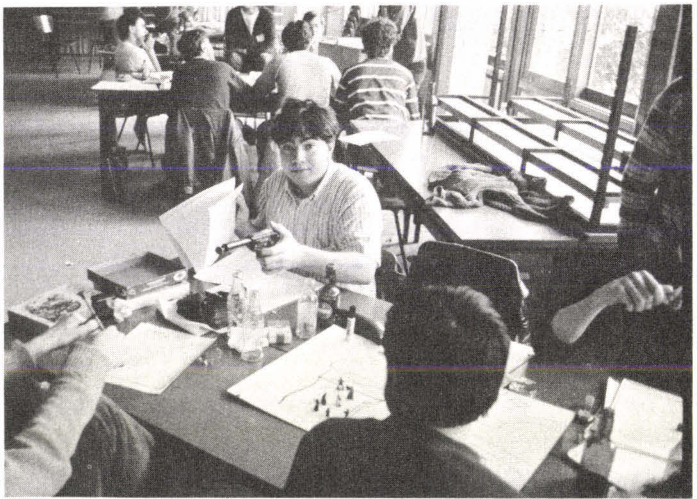
Renseignements et inscriptions : Tél : (88) 36 02 96 ou (88) 61 29 84. Jean-Luc Roos, 35, boulevard d'Anvers, 67000 Strasbourg.

• CONVENTION SUP'AERO VI

25 équipes ont participé à cette convention qui s'est déroulée à Toulouse les 4 et 5 mai derniers, dans un local prêté par l'INSA.

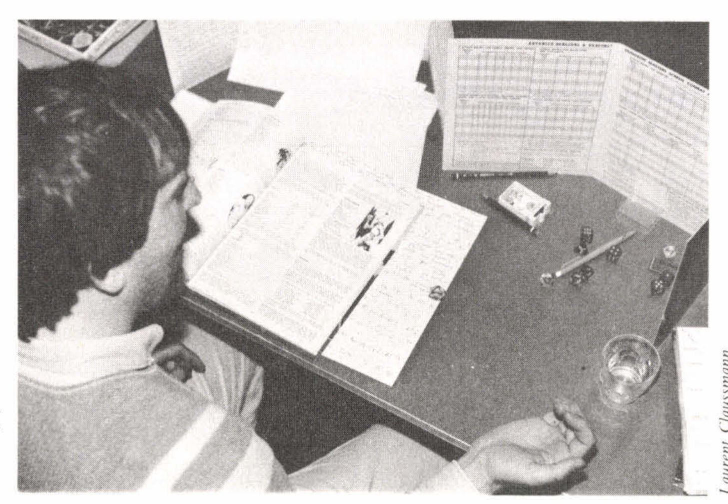
Les jeux français ont été à l'honneur le samedi puisque le choix était possible entre Empire Galactique (François Nédélec/Laffont) et Ultime Epreuve (Fabrice Cayla/Jeux Actuels). Le dimanche, la journée était plus chargée : deux parties au choix, soit Runequest et l'Appel de Cthulhu, soit deux AD & D (niveaux 5, puis 8).

Les modules intéressants ont donc permis à 150 joueurs de prouver leurs compétences, tant en connaissance des règles qu'en réflexion. Les combats furent rudes! Entre les parties, certains joueurs ne sont pas restés inactifs : de palpitants affrontements aux pistolets à fléchettes les ont fait s'opposer beaucoup plus directement! (*Merci Super Gang d'avoir lancé la mode!*)



JC Rodriguez

Toulouse : après les jeux de simulation, les jeux de... détente.



Pion Magique

Caen : 72 joueurs au tournoi de D & D.



Laurent Claussmann

Paris : convention de jeu avec figurines. Au centre, Laurent Mariette, vainqueur de la 1re coupe de France.

Deux classements ont été effectués : les 3 meilleures équipes de chaque jeu pratiqué et un classement général que voici : 1er Météo II ; 2e Ensica ; 3e Insa II ; 4e Meteo I ; 5e IGC I ; 6e Fer de Lance II.
Le nombre de prix était assez impressionnant puisque toutes les équipes ont été gratifiées d'au moins un jeu et chaque participant a reçu une figurine.

• PREMIERE JOURNEE DU JEU A CAEN

Organisée par la boutique le "Pion Magique" et le Club "La Tour des Sortilèges", cette première journée du jeu à Caen s'est déroulée pendant 13 heures dans une ambiance très sympathique. Vingt-neuf manifestations avaient lieu simultanément. Démonstrations, initiations, et tournois régnèrent sur toutes les activités présentées : jeux de simulation Viva Zappata, Squad Leader, Diplomacy ; jeux de rôle : D & D, Star frontier, Légendes ; jeux avec figurines : Amirauté, Battle-Cars, Empire, Aztèques avec la participation de M. Hautefort, de Jeux de Guerre Diffusion.
Tous ces jeux proposés en de courtes parties permirent d'initier le très large public présent à la manifestation.
La société Goupil était venue présenter les moules et figurines Prince August. Par ailleurs plusieurs collections de figurines, de toutes époques, furent exposées notamment celles de M. Mossmann et du "Pion Magique".
Une démonstration d'ordinateurs Amstrad et Apple IIe a permis aux joueurs de découvrir les jeux de rôle et wargames parus en logiciels.
Côté échecs, le club de Caen-Alekhine avait délégué son président Antoine Cannone (2050 points Elo), et Badii, double champion de Normandie 83-84 (2200 points Elo). Des simultanées furent organisées ainsi qu'une grande démonstration sur échiquiers électroniques avec Super-Constellation, Mephisto-Mobil, Chess Challenger 9...

Au tournoi D & D qui a réuni 72 joueurs, le classement fut le suivant : 1er guerrier : Togeron ; 1er Shaman (prêtre) : Laumonnier ; 1er Eclaireur (voleur) : Lelez ; 1er sorcier (magicien) : Threilles ; Mention spéciale du jury à un débutant : Jacques Wadoux. Quant au tournoi de Squad Leader, le premier prix revint à M. Poclet.

• CONVENTION EUROPEENNE DE JEU D'HISTOIRE AVEC FIGURINES

Les 4 et 5 mai derniers, dans la Salle des fêtes de la Mairie du XIIe arrondissement de Paris, se sont tenues les premières coupes de France et d'Europe de Jeu d'histoire avec figurines antico-médiéval, organisées par le club "Les Grandes Compagnies De L'Est Parisien", sous le haut patronage de Jacques Chirac, Maire de Paris.
Près de 200 joueurs ont participé à ces deux journées, venant de la France entière et de l'étranger pour permettre le succès de cette convention et offrir aux spectateurs, venus très nombreux, le panorama le plus complet possible des différentes époques jouées : notamment deux superbes tables de figurines au 1/300e (Napoléonien et Seconde Guerre Mondiale) et une table de figurines napoléoniennes de 25 mm.
Paul Pernin, député-maire du XIIe arrondissement, président d'honneur de cette manifestation, a remis les prix :
1re coupe de France à Laurent Mariette, du club de Limoges, (2e Olivier Descoings des "Grandes Compagnies de l'Est parisien").
- La 1ère Coupe d'Europe a été remportée, par une équipe anglaise composée des frères Douglas, Smith et Stovel ; cette équipe a réalisé une véritable hécatombe parmi les joueurs italiens et français présents.
- La coupe d'Europe individuelle a été arrachée de haute lutte par P. Stovell devant K. Smith, tous deux champions nationaux du Royaume-Uni.

Rendez-vous l'année prochaine pour la deuxième édition des Coupes d'Europe et de France de jeu d'Histoire avec figurines antico-médiéval et pour la première fois Napoléonien.
Pour tous renseignements, contactez : Laurent Claussmann, 77 avenue de St Mandé, 75012 Paris. La règle officielle de la Coupe de France est disponible à cette adresse.

• A Lyon, s'organise un jeu de rôle grandeur nature début septembre sur thème d'enquête policière. Infos à tous participants ou organisateurs à Allo "Sherlock" au (7) 828 06 20.

• UN DONJON À DOURDAN

L'AJT (de Paris) a organisé le dernier week-end de mai un jeu grandeur nature. Ce club avait renouvelé l'expérience "Donjon médiéval-fantastique" ; mais avait quelque peu peaufiné les règles...
Un système monétaire avait été instauré, facilitant ainsi les échanges d'armes et d'achat de nourriture dans la taverne. Les masses avaient été choisies en plastique creux... Ce qui ne cause quasiment aucun mal. Les épées par contre étaient en contre-plaqué, peintes en couleur métal. Mais fragiles, elles se sont vite cassées,... et les joueurs n'avaient plus le droit de les employer une fois cassées.
Les points de vie étaient signalés par des rubans de couleur jaune noués au bras, à l'épaule, ou au genou. Quant aux sorts, les magiciens lançaient, pour les matérialiser, de la farine, ou de l'encre sympathique ! La Forêt de Dourdan dans l'Essonne servit de cadre à l'aventure, qui dura vingt-quatre heures (de 12h à 12h!) ... Il était question d'un lieu de culte des Moredhels profané... d'un certain preux chevalier qui était devenu amnésique ... et de son ennemi impitoyable qui avait subi le même sort ; de moines fanatiques ... Sans parler des non-joueurs qui "étaient" loups garous, vampires, morts-vivants ... Un scénario bien touffu semble-t-il, mais qui n'a pas géné les joueurs.

Dourdan : les morts-(bien) vivants de l'AJT.



JC Rodriguez


Excalibur

Metz : décor médiéval... de circonstance !

Tous les participants ont bien "joué", et ont rivalisé d'ingéniosité pour se mettre dans la peau de leur personnage, comme nous montre la photo (page précédente). Dans chaque catégorie, ils ont préparé non seulement leur costume, mais également les décors. Les moines par exemple avaient « construit » leur temple !
L'AJT prépare un "Appel de Chtulhu" grandeur nature pour la rentrée. Avis aux non-cardiaques. (165 rue de Charonne, 75011 Paris, de 20 h à 24 h sauf jeudi et dimanche).
• LES JOURS DU DRAGON
Metz, qui, pour beaucoup, est essentiellement une ville de garnison, possède les charmes des villes de l'est, et celui des sites médiévaux. C'est non loin de la cathédrale, dans de très belles caves voûtées (lieu, on ne peut mieux choisi) que se sont déroulés "les jours du Dragon" les 18 et 19 mai derniers.
Organisées par la Ligue Lorraine des JDR et de simulation, la boutique Excalibur et avec la collaboration des clubs, ces journées, consacrées aux JDR, proposaient, démonstrations, exposition de figurines et dioramas et aussi jeux sur ordinateurs, wargames avec figurines, jeux de simulation, et un tournoi de D & D.
Le samedi, plus de 120 joueurs ont pu s'initier autour des tables à Squad Leader, Siège, Spies, Civilization pour les jeux sur plateau ; ou à Runequest, Middle Earth, Stormbringer, Time Master, Donjons & Dragons et de l'Appel de Cthulhu pour les jeux de rôle anglo-saxons. Les JDR français étaient à l'honneur aussi avec Fabrice Cayla et "l'Ultime Epreuve", avec Didier Guiserix (en personne!) et "Méga" ; avec François Nédélec et "l'Empire Galactique". Les radios et journaux locaux étaient présents au milieu d'un public nombreux.
Le dimanche a vu se dérouler le tournoi de D & D qui réunissait 118 joueurs comptant pour le championnat de Lorraine de JDR. Deux heures étaient fixées comme limite de temps pour l'aventure. Et si certains sont arrivés à temps, d'autres avaient à peine "vécu" la moitié de l'aventure au bout des deux heures fatidiques. Les gagnants : pour les meneurs de jeu : 1er Ph. Butin. Pour les joueurs : 1er Ch. Barbieri.
On attend déjà l'année prochaine pour retourner à ces jours du Dragon.

RADIOS

• Sur "Bas Quercy Radio" (98.2 Mgh) une émission de jeux "Au coin du jeu : l'aventure" le dimanche de 20 h à 21 h. Animateur : Pascal Venesson. Au programme des infos et des jeux... Bas Quercy Radio, Au coin du jeu : l'aventure, Pascal Venesson, 22, place Nationale, 82000 Montauban.

AVIS DES CLUBS

• L'association "Vortigern" continue d'organiser des parties de Diplomacy par correspondance. Parties classiques, variantes, et bientôt Civilization et Crime organisé... Elle vient en outre de publier un fascicule d'introduction au jeu de Diplomacy, et son zine bimestriel vient juste d'atteindre le numéro 100. Renseignements : Roland Prévot, 70, rue du Chateau des Rentiers, boîte 45, 75013 Paris.
• Création d'un club de jeux de rôle à Liège (Belgique) : "Les portes de l'imaginaire". On joue à : Space Opéra, D & D, Chivalry and Sorcery, Appel de Cthulhu, Travell, Diplomacy, Dune, etc... ainsi qu'à de nombreux wargames. Téléphonez au (041) 42 75 47 à David.
• Mancala, association de jeux de société ouverte depuis mai à Toulouse. C'est aussi une grande et belle salle ouverte à tous et où l'on propose au public de découvrir des jeux encore peu connus (échecs à trois, Jarnac, etc) ou des jeux d'autres pays (tablut, awele, shogi, etc) et les classiques. Ouverte de midi à minuit en centre ville, Association Mancala, 3, rue Joutx-Aigues, 31000 Toulouse. Tél : (61) 52 80 48.
• Après 15 années d'existence dans le 14e arrondissement, à l'hôtel PLM Saint-Jacques et quelques "errances", le Club PLM a retrouvé un toit. Ses salons, capables d'accueillir 50 tables, sont situés, sur deux niveaux, au 190, rue Lecourbe, Paris 15e. Au programme toujours : Bridge, tarot et Scrabble.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Recherche personnes habitant Gien ou les alentours pour créer un club de jeux de rôle. Etudie toutes propositions. Laurent Hervier, 26 Buissons de Dianes, Arrabloy, 45500 Gien.
• S.O.S! cherche désespérément partenaires tous âges dans la zone métropolitaine de Barcelone pour jouer à Méga, Rommel y Montgomery, jeux J & S et autres JDR et wargames. Eventuelle formation d'un club. Carlos attend vos appels au : (93) 253 85 76. Carlos Manuel Bonifacio. c/Enrique Granados 47, 3e1e, 08008 Barcelona (Espagne).
• Jérôme Lengreney cherche joueur pour JDR (D & D en particulier) de 13-14 ans à Montauban (82). Ecrire : à 8, La colline, la Ravinière. 95520 Osny.
• Cherche partenaires, ou associations pour jeux par correspondance. Vincent Marchaut, 6 rue Jean Moulin, 92400 Courbevoie.
• Recherche partenaires jouant à D & D et autres jeux de rôle, dans l'Essonne, pour former un club et m'aider à terminer la création d'un jeu de mon invention : Guerriers & Gobelins. Sébastien Bertho, 79 allée Ronsard, Courcouronnes, 91000 Evry. Tél : 077 09 20.
• Sylvain (17 ans) recherche partenaires (débutants ou confirmés, garçons ou filles) dans la région d'Hesdin (62) pour fonder un club de jeux de rôle et de wargames. 5 rue des Rossignols, 62770 Le Parcq. Téléphonez le week-end au (21) 41 80 96.
• Joueurs débutants, mais motivés, cherchent partenaires pour jeux de rôle (D & D, Méga...) ou wargames. Famille maniaque de l'ordinateur cherche à rencontrer autres possesseurs d'Oric-Atmos pour échanges d'informations (par exemple comment faire pour entrer dans la maison devant laquelle notre Arsène Lapin attend depuis 4 mois avec son passe à la main). Contactez Famille Blaisse, BP 6041, Libreville (Gabon) (année scolaire) ou Tennis Village, apt 645, 34100 Cap D'Adge (juillet à septembre).
• un groupe d'aventuriers recherchent un club de Donjons et Dragons dans la région d'Avignon. Malherbe Damien, 26 impasse de la Camargue, 30133 Les Angles.
• Amstrad cherche contacts à Montpellier et région. A. Madrane, las Rebes 11/C, 556 AVL Ravas, 34100 Montpellier. Tél : (67) 52 03 81.
• Recherche personnes pour former club d'échecs sur Valanjou (Maine et Loire). Eric Schnaptetter, Les croix de Baux, 49670 Valanjou. Tél (41) 45 42 91.
• Equipée cherche nouveaux contacts pour jouer à tout JDR, wargames ... près de Bordeaux. Appelez David au 86 66 60 après 19h.
• Groupe de joueurs de AD & D et de D & D cherchent partenaires dans la région de Sanary (Var). Téléphonez à Frédéric le mardi à partir de 17h15, au 74 14 45.
• Recherche passionnés de jeux de rôle et wargames pour création club à St Quentin (Aisne). Téléphonez à Olivier au (23) 64 73 76.
• Cherche partenaires pour jouer par correspondance à Gettysburg (jeux de base, jeux intermédiaires), War and Peace, Storm over Arnhem, Russian Campain. Dany Froidlise, 52 rue Daubresse, 6040 Jumet (Belgique).
• Cherche partenaires (débutants et confirmés) dans la région du Havre pour créer un club (AD & D, Car wars, Star frontier, échecs, Battle cars). Aldéric Lesueur (14 ans), rue de Gréville, 76290 Fontaine La Mallet. Tél : (35) 55 92 03.
• Recherche partenaires tous niveaux pour jouer au Go. Jean-Marc Thiéry, 22 rue le Corbusier, 29000 Quimper. Tél : (98) 90 00 96.
• Petit groupe d'aventuriers cherche partenaires, scénarios et MJ pour D & D (jeu de base), Empire Galactique et autres jeux de rôle. Matthieu Ceimgruber, CH. Rochettaz 2, 1009 Puccy, Suisse. Tél : (021) 28 30 39.
• Cherche possesseurs d'Adam, pour échanges d'idées, trucs et astuces. Patrick Villain, 15 rue Jules-Guesde, 26100 Romans.

MESSAGES

• Organise parties Wooden Ships & Iron men par correspondance : wargame naval aux 18-19 siècles. Débutants et confirmés. Eric Varnild, 6 av. Michelet, 94210 La Varenne St Hilaire.
• Apple II et Mc Intosh : contactez-moi. Je possède nombreux programmes et documentations, ainsi que trucs et astuces. Philippe Dienne, 2 square Racan, 75016 Paris. Tél (1) 647 48 66.
• Recherche tous scénarios inédits et tous "aides de jeu" de Méga. Christophe Cruzol, 101, rue Bonnat, 31400 Toulouse.

23 b rue Wyrsch, 25000 Besançon. Tél : 59 02 36 après 16 h.

- Recherche Thieves'world et tout scénario, extension Runequest. Olivier Peeters, 26, rue Paul-Gauguin, 40220 Tarnos.
- Cherche tout programme pour TI 57 LCD. Tél : (041) 42 52 82. David Poryngier, quai de la Dérivation, 6, 4020 Liège (Belgique).
- Suis bloqué au dernier niveau de Sorcellerie I. Qui veut m'aider ? Marc-Antoine Jarry, chemin de la mare aux boeufs. 76160 Preaux.
- Cherche joueurs intéressés par un tournoi JdR et wargames à Tarbes. David Marsan, 8 impasse des Pervenches, 65310 Odos.
- Cherche tous "tuyaux" pour les jeux sur Apple (Sorcellerie I, II et III, Masquerade, Lode Runner ... Jean-François Lelong, 18 rue du docteur Roux, 95240 Cormeilles en Parisis. Tél : (3) 978 70 23.
- Olivier cherche les n[os] 7 et 18 de J & S. Tél au (27) 88 83 39 (à Douai).
- Cherche personnes connaissant micro-informatique, gestion etc. et/ou ayant finances pour participer à un projet ambitieux sur Annecy (74). Yann Forget, Le Buisson Gruffy, 74540 Alby/Cheran. Tél : (50) 68 14 50 après 20h.
- Moi, Ludovik Putaud le sage druide de 8e niveau recherche dans la Cité de Besançon, un local pour y organiser cercle de D & D moyennant (faibles !) finances. Ceci les mercredis après-midi et jours de vacances. Mon antre se situe au
- Recherche les numéros 1, 2 et 3 de J & S. René Canovas, 58 av. du Château d'eau, La Salvetat Saint Gilles, 31830 Plaisance du Touch. Tél : (61) 86 40 80.

LES BONNES OCCASES

VEND

- Multitech MPF2, Basic Applesoft, 64 K ram, double clavier, lecteur cassettes + joystick + programme + adaptateur video : 2 000 F. Tél : 750 65 46. Ch. Blondel, 1 rue de la mare Adam, 92370 Chaville.
- wargame : 2e D.B. Normandie, état neuf, 120 F ; un jeu de rôle "Worlds of Wonder", très bon état, 160 F. Pierre-Guy Hourquet, CES de l'Argensal, route du parc, 84100 Orange. Tél : (90) 51 87 07.
- ZX 81, 16 Ko + clavier + 5 cassettes (Cobalt, Rex...) + 3 livres, 1 200 F. S. Quennet, tél : (3) 978 67 26.
- Dragon's Layer, 100 F. Il n'a servi qu'une fois faute de partenaires. Hervier Laurent, 26, Buissons de Dianes Arrabloy, 45500 Gien.
- sur feuilles plastiques et en couleurs les pistes des principaux circuits de Formule 1 pour Speed circuit. 20 F le circuit. F. Cardinet. Tél : (38) 61 49 08 à Orléans.
- Oric Atmos 48 K + Péritel + alimentation + magnéto + 2 livres + 6 cassettes + cordon magnéto 3 000 F ou échange contre Commodore 64. Tél : (77) 84 06 26. Alain Bernard à St-Jean-Bonnefonds.
- Oric Atmos 48K jamais servi + tous les cordons de branchemen + livres : 2 500 F. M. Racine Tél : 55 45 49 à Nice.
- 3 cassettes originales pour Oric 1 et Atmos : L'aigle d'or : 70 F + Durendal (l'épée sacrée) : 60 F ; le dernier métro : 60 F ou 150 F les trois. Olivier Bertrand, 7 rue de Normandie 91160 Longjumeau.
- Chronique de Lynaïs, état neuf, 120 F. Olivier Ramalho, 129 rue du faubourg du Temple, 75010 Paris. Tél : 202 79 38.
- ZX 81 + 16 Ko + alimentation + cordons + manuel + clavier ABS + 5 livres + 25 jeux. Très peu servi. 900 F. Tél 542 47 89.
- Spectrum + 48 K + Péritel + int Kempston + magnéto + 2 manettes + int n/6 + 30 hyper logiciels (en cadeau Mattel + 10 cartouches). Le tout 4 500 F. Tél 852 45 75 (à Aubervilliers).
- Nombreux wargames, prix intéressant, liste contre enveloppe timbrée. Pascal Pitel, 35, route de Garges, 95200 Sarcelles.
- Spectrum 48 Ko + péritel + interface antenne couleur + magnétophone + jeux récents (dont Mugsy, Knight Lore, Hulk...) 3 200 F. Olivier Scamps, 173, avenue de la Redoute. 92600 Asnières. Tél : 798 45 92.
- Vidéopac Philips C 52/04 (encore sous garantie : 5 mois) + cassette n° 4 (bataille navale et bataille de char) + une surprise!!, le tout 600 F. (état neuf). Sylvain Alonso (à Vagney 88 120). Tél : (29) 24 83 12 à partir de 17 h 30.
- HP41CV (déc. 83) 1 800 F avec manuels + documentation. P. Walton 48, rue de Faucouzy 02530 Sains Richaumont.
- boîte de base français D & D (90 F), Golden Heroes (100 F) + jeux électroniques : Thief in garden 80 F, Duel 100 F, Snoopy Tennis 70 F. Alice Reininger, 5, rue de Vergennes, 78000 Versailles.
- Apple IIc + moniteur couleur + joystick ... (tous garantis) + livres ("les ressources de l'Apple IIc", "clefs pour Apple IIc) ; 12 000 F à débattre. Tél : (1) 666 60 39 à Ivan Nelson.
- Caverns of dead 50 F, Revolt on Antares, 40 F, Panzerblitz (VF) TBE, 150 F (ou échange). Olivier Peeters, 26 rue P.-Gauguin, 40220 Tarnos.
- Console Mattel (noël 84) encore sous garantie et 5 cassettes ; 1 000 F. Tél (3) 962 42 95 C. Clément, 15, avenue Montaigne, 78600 Maisons-Laffitte.
- TO7 70 (oct.84) + Basic + 2 joysticks + magnéto-cassettes + manuels sur Logo, Basic, Assembleur, Dos Basic + nombreux programmes : le tout 4 500 F. Tél : (6) 063 05 33, après 19h. Stéphane Gibier, 16 rue de l'Aubépine, 77240 Cesson la Forêt.

• L'Appel de Cthulhu, Space Opera et D & D (player, master, scénario ...) et modules pour Appel de Cthulhu (ou échange). Appelez Lionel au 364 27 80 à Paris.

• Tout neufs, le Lièvre et la Tortue, Option (50 F chaque) et cassettes jeux pour Atmos. Patrick Huguet, 232 cours Balguerie, 33300 Bordeaux. Tél (56) 50 24 78, après 20 h.

• Moniteur vert Prince 800 F, et jeux pour Apple II (Sorcellerie I et II, Galaxie L.) . Philippe Dienne, 2 square Racan, 75016 Paris. (1) 647 48 66.

• Micro-ordinateur Oric-Atmos 64 K, sous garantie avec manuels, cordons, transfo., revues spécialisées, et plus de 30 programmes : 1 800 F. Tél : (6) 402 18 36 à Patrick.

• "Livres dont vous êtes le héros", le Talisman de la mort, l'Ile du roi Lézard, le Sorcier de la montagne de feu. Yann Masson, 25, boulevard Soult, 75012 Paris. Tél : 345 63 82.

• Videopac + cassettes + prise Péritel : 2 700 F. Programmes pour Oric-Atmos : 1 F pièce et 4 cassettes Oric-Atmos : 70 F pièce. Tél : (1) 548 15 91.

• Ordinateur TI99/4A Texas instruments (janv. 84) avec adaptateur Péritel + modulateur Secam + cable cassettes + manettes de jeux + 3 cartourches de jeux (Parsec, Wunpus, Tombstone City) : le tout 1 600 F. + Mini Memory pour TI 99/4A + manuel assembleur : 600 F. Téléphonez à Guillaume au 16 (6) 456 42 55 après 19h.

• Robot électronique programmable : Mémocrawler (Movit), Kit monté, Ram 256x4 bits, possibilité de programmation par micro-ordinateur (Interface non fournie). 1 000 F. Thierry Courtine. Tél : (73) 37 62 46 à Clermont-Ferrand.

• Légende Celtique bon état : 120 F ; Atari 600XL + magnéto + 2 livres d'initiation : le tout 1000 F. Laurent Remondi, 13/6 rue Oswald-Crespi, 59130 Lambersart. Tél : (20) 51 20 37.

• Règles de base et expert set D & D ; et modules B2 ; B3 ; X1. Jean-Frédéric Urvoy, route du Lycée, Heugas, 40180 Dax. Tél : (58) 74 78 65.

• Oric Atmos 48K (août 84) + Péritel + MNLS + Cordons + 10 cassettes : 1 900 F . Laurent Prado Tél : (53) 98 24 88.

• T07 70 (oct. 84) + Basic + 2 manettes-jeux + magnétocassettes + manuels sur Logo, Basic, Assembleur, Dos-Basic + nombreux programmes. Le tout 4 500 F. Stéphane Gibier, 16, rue de l'Aubépine, 77240 Cesson-la-Forêt. Tél. : (6) 063.05.33 après 19 h.

• Jeu Mattel Intélivision + 4 cassettes (dont Donkey Kong) ; téléjeu (TBE) SD 043, jeux sans cassettes comprenant 6 jeux sportifs + accessoires. Prix à débattre. Fabien au (47) 65 25 22 après 18 h.

ACHÈTE

• J & S no 1, 2, 3, 4, 6. Tél : (1) 548 15 91.

• Deities & Demigods, Monster Manual II, Friend Folio d'AD & D, et figurines. Jean-Frédéric Urvoy, Route du Lycée, Heugas, 40180 Dax. Tél : (58) 74 78 65.

ECHANGE

• Cherche personne ayant un Apple II+, e ou c pour échanger trucs et astuces, jeux, divers. Forlen, 4, rue R.-Schumann, 67160 Wissembourg.

• Recherche possesseurs de Spectrum 48 Ko pour échanger des programmes de jeux et d'utilitaires. Jean-Michel Veyret, 13 route de St-Quentin. 38210 Tullins. Tél : (74) 07 01 39.

• (Ou vend) contre wargames ou jeux de rôle en français : Waterloo (International Team) 90 F, Storm over Arnhem (A.H.) 140 F, Luftwaffe (A.H) 140 F. (tous les 3 en français, évidemment !) Vincent Pigoreau, 57, avenue Président-Wilson, 76290 Montivilliers. Tél : 30 08 86.

• Programmes CBM 64 contre programmes CBM 64 ou matériels jeux de rôle. Frédéric Pierard , rue St-Gilles, 343/071, 4000 Liège (Belgique).

• Module D & D. S.A.F.E. — section JDR — chez Philippe Morin, 4, rue de Geyter, 78280 Guyancourt.

• Nombreux logiciels de toutes sortes pour Apple II. Recherche documentations sur notices de programmes d'aventure. Christophe Vanhecke, 50, boulevard de l'Oussère, 64000 Pau. Tél : (59) 32 91 78.

• Tout programme pour Lansay 64. Olivier Sèvre, 52, allée Jean-Rostand, 59500 Douai. Tél : (27) 88 83 39.

• Modules pour Appel de Cthulhu. Appelez Lionel au 364 27 80 à Paris.

NOUVELLE ADRESSE

• Nouvelle boutique de jeux à Bruxelles : Magasin Dédale, Galeries du Cinquantenaire, 32, avenue du Terruen, 1040 Bruxelles. (métro Merode).

SOLUTIONS

PAGE 11

Echecs : Lautier-Keryades :
1. Cxe4!!, Cxe4? (...D×b3 ; 2.C×f6+, F×f6 ; 3 a×b3) ; 2. Fc4, Cd5 ; 3. Txd5!, cxd5 ; 4. Fxd5 gagne la Dame.

PAGES 16 ET 17

Solution du publijeu
Pour parvenir à obtenir les 8 préparations KNORR, il fallait suivre le parcours suivant : 1 - 3 - 6 - 9 - 4 - 2 - 8 - 4 - 5 - 6 - 0. Vous obteniez alors les 8 sachets dans cet ordre : 4 - 2 - 1 - 3 - 7 - 6 - 5 - 8.

PAGES 26 ET 27

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna) :

Ana-Puzzle :

C fait MUSC en d2
E fait CE en d1
N fait AGENCE en d3
R fait HOURDE en f3
T fait LETTE en h2
B fait ACHEB en h6
A fait ABLETTE en h7
T fait TABLETTE en h8
I fait PRETERIT en g8
D fait IDE en g7
O fait DOS en c3
V fait VIDE en a4
A fait RAT en g3

Les anaphrases :
INDOLORE - ENDOLORI
CATCHEUR - CHARCUTE
RECOURIR - COURRIER
LIMITEES - ELITISME
FELICITA - FACILITE

Les cousins :
MUSCADE, MUSCIDE
TAQUE, TIQUE, TOQUE, TUQUE
LOBER, LOFER, LOGER, LOUER, LOVER, LOYER
MASER, MISER, MUSER
RECUITES, REDUITES, RELUITES, REQUITES
CRAMONS, CRANONS, CRATONS, CRAYONS
AMOME, AROME, ATOME
PEQUIN, REQUIN, SEQUIN
REFAIS, RELAIS, RENAIS, REPAIS, REVAIS
APICOLE, AVICOLE

Top et sous-top :
1. FOOTBALL ; BALLOTE ou OLEOLAT
2. HALF-TRACK ; FRACTAL
3. DEMI-DIEU ; EUDEMIS
4. COLLYBIE ; LOBELIE
5. FILOGUIDE ; GUIDE-FIL
6. PYROPHORE ; PORPHYRE
7. JOSEPH ; SPHEX
8. POPULACE ; PICPOUL
9. PIPER-CUBS ; PUCIERS
10. MYCORHIZE ; RHIZOME

Coup de jarnac :

OUZO
NUCAL
BUTORS
AUGUSTE
USURPEES
TUTELAIRE

La filière :

TETE, NETTE, TENTER, TENTURE, ATTENUER, TARENTULE

Du coq à l'âne :

EAU, TAU, TAN, TIN, GIN
HUE, HIE, FIE, FIA, DIA
HUIT, HAIT, HAUT, VAUT, VEUT, VEUF, NEUF
GANT, TANT, TAIT, TAIN, MAIN
LITRES, LIBRES, LABRES, LABIES, BABIES, BARILS

PAGE 54

Roulez boulier (par Bernard Myers) :

Avec les chiffres :

La colonne A : 924 ; B : 177 ; C : 5361 ; D : 78 ; E : 4353 ; F : 87 ; G : 5415 ; H : 384.

Avec des lettres :

Le boulier prend la forme-ci :

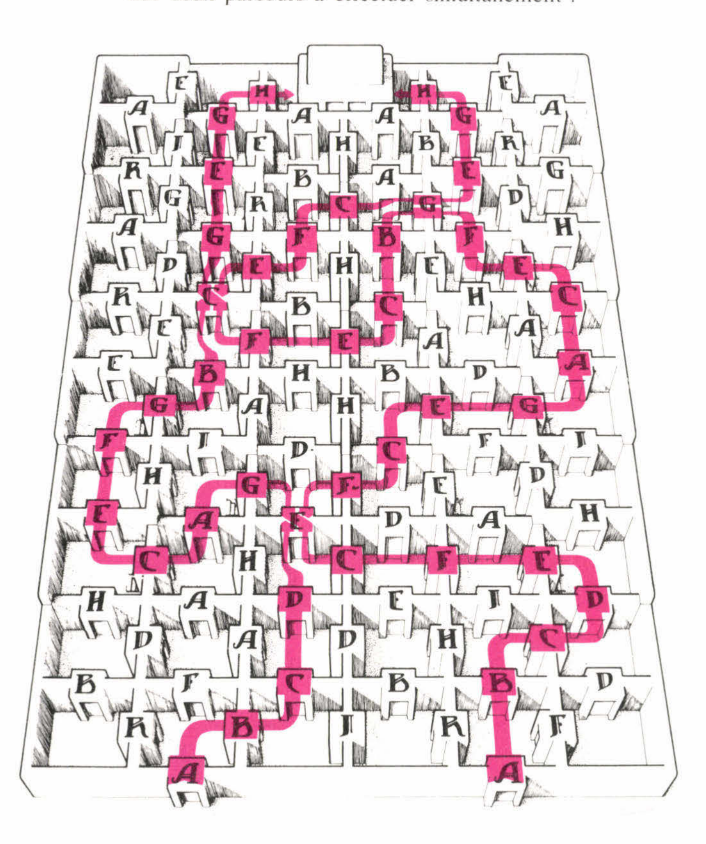
—	—	C	O	A	P	C	—
B	L	A	—	—	O	H	—
O	I	S	U	—	—	—	R
E	O	T	—	N	—	E	—
—	—	—	R	E	R	V	A
U	—	O	S	—	C	A	—
F	N	R	—	—	—	L	T

Avec les couleurs :

On peut aligner les boules vertes sur la colonne en F.
Première rangée, on bouge 2 boules ; seconde, 3 boules ; troisième, 1 boule ; quatrième, rien ne bouge ; et cinquième, 3 boules.

PAGE 59

Le palais à deux têtes (par Bernard Myers) :
Les deux parcours à effectuer simultanément :



PAGE 60

Cryptographie (par Jean-Jacques Bloch) :

Problème n° 1 :
« L'indiscipline aveugle et de tous les instants fait la force principale des hommes libres. Alfred Jarry ».
L'alphabet de construction avait pour clef EDGAR POE et donnait un carré de 25 lettres :

E↓ D G↓ A R↓
P O B C F
H I J K L
M N Q S T
U V↑ X Y↑ Z

Sur lequel on pratiquait des relevés alternatifs (haut-bas/bas-haut) aboutissant à la liste chiffrante suivante :

A B C D E F G. . S T U V X Y Z
E P H M U V N. . C A R F L T Z

Problème n° 2 :
« J'appelle bourgeois quiconque renonce à soi-même, au combat et à l'amour pour sa sécurité. Léon-Paul Fargue ».
Construit sur les 4 colonnes colorées et les 6 lignes chiffrées suivantes :

couleurs / points	jaune	rose	bleu	rouge
1	A	T	X	Z
2	E	B	U	Y
3	I	F	C	V
4	N	J	G	D
5	Q	O	L	H
6	S	R	P	M

Problème n° 3 :
« Le difficile n'est pas d'être avec ses amis quand ils ont raison, mais quand ils ont tort. André Malraux ».
Construit avec la liste chiffrante suivante :

A	B	C	D	E
21	23	25	27	29
F	G	H	I	J
41	43	45	47	49
K	L	M	N	O
61	63	65	67	69
P	Q	R	S	T
81	83	85	87	89
U	V	X	Y	Z
01	03	05	07	09

PAGES 64 ET 65

Les jeux d'alignements :

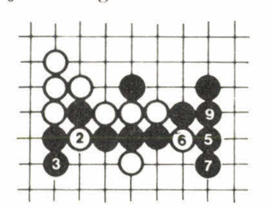


Figure 13 : 3 capture une paire (4 en 2);
7 capture une paire (8 en 6) ;
9 gagne au coup suivant.

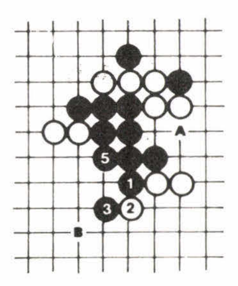


Figure 23 : la menace directe 1, suivi de 3 gagne. Blanc répond en **A** ou **B**, mais 5 donne un 4-3 gagnant.

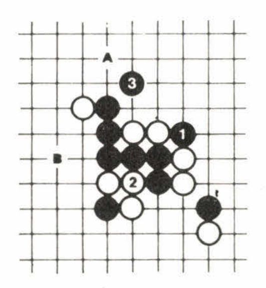


Figure 24 : la bonne menace qui prévient toute contre-menace blanche est 1. Avec 3, noir crée une double menace de 4-3 imprenable en **A** et **B**.

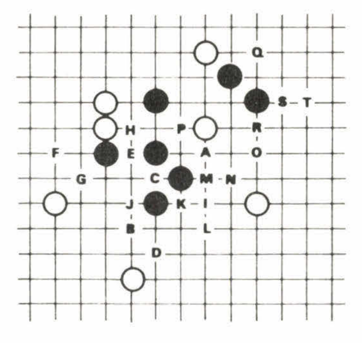


Figure 25 : les coups jusqu'à **G** sont trouvables. Ensuite, il faut éviter les coups défendus, pour arriver finalement au 4-3 gagnant.

PAGES 66 ET 67

Les jeux de l'amour (par Gilles Cohen) :

Septième ciel :
CHARNEL
Couples modèles :
ALAIN - BRIGITTE
BERNARD - ANNIE
CHARLES - CHANTAL
DANIEL - DOROTHÉE
Cryptamour :

```
  49159
+ 32765
-------
  81924
```

Anneaux :
Les triplets (x, y, z) désignent le nombre de paires de bagues en platine (x), le nombre de paires en or

(y), le nombre de paires des vermeil (z).

Si Bernard trouvait en arrivant le triplet (0, 2, 1), il saurait qu'Alain a choisi des bagues en platine. Ce n'est pas le cas et 5 configurations sont possibles :

(3, 0, 0) – (2, 1, 0) - (2, 0, 1) - (1, 2, 0) - (1, 1, 1)

Si Charles trouvait en arrivant la configuration (0, 1, 1), il saurait qu'elle ne peut venir que de (1, 1, 1) et conclurait que Bernard a choisi platine.

S'il trouvait (0, 2, 0), il saurait qu'elle ne peut venir que de (1, 2, 0) et ferait la même conclusion.

Donc Charles se trouve devant l'une des configurations suivantes :

(2, 0, 0) - (1, 0, 1) - (1, 1, 0)

S'il restait à Daniel 1 paire vermeil (0, 0, 1), il saurait qu'elle ne peut venir que de (1, 0, 1) et connaîtrait le choix de Charles. Si Daniel avait une paire or (0, 1, 0), il saurait qu'elle ne peut venir que de (1, 1, 0) et saurait encore ce qu'a choisi Charles. Ce n'est pas le cas.

Donc il reste à Daniel une paire d'alliances en platine.

A l'église :

	20	18	
64	**38**	**37**	54
33	**31**	**38**	31
	15	53	

Pour la vie :

Chaque lettre du texte clair était remplacée par une lettre obtenue dans l'alphabet en décalant la lettre initiale du rang de cette lettre dans le mot.

Ainsi avec l'exemple donné :
C – 1 = B ; Q – 2 = O ; Q – 3 = N, etc.

Le message était :

JE TE JURE FIDÉLITÉ POUR TOUJOURS. VICTOR HUGO - JULIETTE DROUET.

Les maris jaloux :

1. Deux dames passent ;
2. Une dame revient, et emmène la troisième ;
3. Une dame revient, et reste avec son mari. Les deux autres hommes traversent ;
4. Un couple revient. Les deux hommes traversent ;
5. La dame qui a passé la rivière revient chercher une autre dame ;
6. Une dame vient chercher la dernière dame.

Les cocus de Bagdad

Il s'agit de ce que les mathématiciens appellent une démonstration par récurrence.

S'il n'y avait qu'un seul cocu, il saurait, en écoutant la proclamation, qu'il existe une femme infidèle. N'en voyant pas autour de lui, il conclurait qu'il s'agit de la sienne, et l'égorgerait dès la première nuit.

S'il y avait deux cocus, chacun d'eux n'en connaîtrait qu'un, et s'attendrait à apprendre que l'autre cocu a égorgé sa femme pendant la première nuit. Or, il ne se passe rien. Fort logiquement, il en déduit que son compagnon d'infortune voit un autre cocu, qui ne peut être que lui-même. Il exécuterait donc sa femme la seconde nuit.

S'il y avait trois cocus, chacun d'eux, n'en voyant que deux, s'attendrait à les voir égorger leur femme la seconde nuit. En l'absence de cette prévision, il comprendrait son infortune, et agirait la troisième nuit. Et ainsi de suite... Ce qui explique que les quarante cocus de Bagdad égorgent leur femme pendant la quarantième nuit suivant l'édit.

Liaisons du cœur :

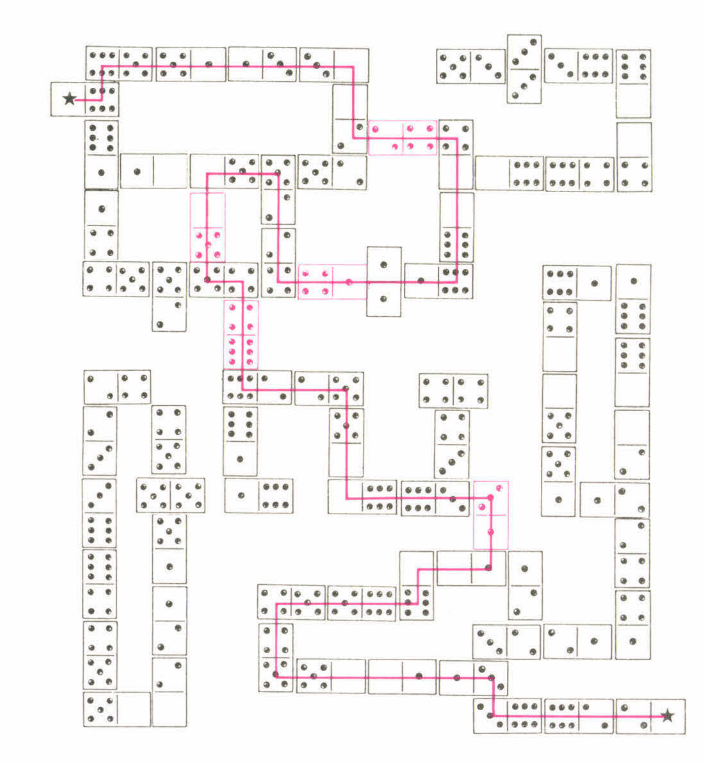
TROUVERAS-TU LE CHEMIN DE MON CŒUR ?

La première lettre et la dernière ne peuvent être que T et R (ou R et T), car un nombre impair de liaisons y aboutissent.

PAGES 76 ET 77

Avec les dominos (par Bernard Myers) :

Un labyrinthe :



Cache-cache :

Le domino 2-5 n'est pas utilisé.

Voici le carré reconstitué avec les dominos ci-contre :

Construction :

Carré magique :

PAGES 78 ET 79

Test (par Bernard Myers) :

1. Le journal se composait de 36 pages.

2.

$$\begin{array}{r} 532 \\ \times \quad 7 \\ \hline 3724 \end{array}$$

3. On superposera successivement la D, la B, la A et la C. Ce qui permet de lire :

M A R E
E C O T
A R I A
T E S T

4. Grâce à la position du 3 et du 1, on voit que le dé en question doit avoir un 5 sur la face qui touche l'autre dé. Donc, la face opposée (7-5) égale 2.

5. Le fauteuil sera vendu 180 F (une tablette de bois est vendue 20 F et le rondin, 15 F).

6. 3 kg de pommes de terre .... = 15 F
2 kg d'asperges .... = 64 F
1 kg de carottes .... = 7 F
1 kg de haricots verts .. = 25 F
7 kg de légumes .... = 111 F

Une solution où 4 légumes sont achetés.

7. La vue fausse est la B.
(La barre transversale (verticale sur le dessin) ne peut avoir le décrochement tel qu'il est indiqué, sinon, A et D auraient une erreur).

8. Guillaume A ; Rodolphe B ; Stanislas C.
Seulement deux affirmations peuvent être fausses sans pour autant qu'une deuxième devienne fausse en même temps : 3 et 6. Si 6 est fausse, C est Guillaume, mais Stanislas et Rodolphe doivent être en B pour se conformer aux affirmations ce qui est impossible. Si 3 est faux, la solution donnée est possible.

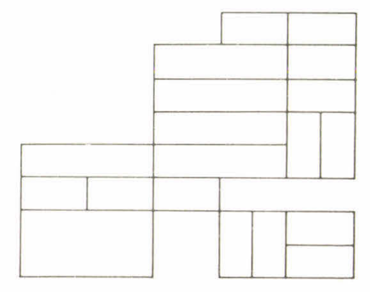
9. Les deux formes identiques sont : B et D.

10. 4. Il sera mangé juste avant d'achever son 5e tour. (1er tour : 4 et 8 mangés ; 2e tour, 1, 6 et 11 ; 3e tour 7 ; 4e tour 3 ; 5e tour : 2).

11. CHELEM. (Le nombre de lettres du mot correspond à la position dans l'alphabet de la lettre qu'il représente).

12. Retournez 7 et 3 ; quand le 3 est terminé, retournez-le à nouveau. Puis encore une fois ; quand le 7 est terminé, retournez le sablier de 3 qui n'a fait couler qu'une minute de sable, dès que celle-ci est écoulée, les 8 minutes sont passées.

13. 26 briques. Il peut y avoir en effet deux trous dans lequel il n'y a pas de briques).



14. Les coordonnées des quatre points : 2E, 1J, 5E et 7J.
15. 8 + 8 + 8 + 88 + 888 = 1 000
16. Cercle intérieur, 1/2 tour ; 3e cercle à partir du centre, 1/4 de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ce qui donne : RAGE, PIEU, CODA, DEMI.
17. 70 livres français (Si N = nombre de livres en français, N – 28 + N – 63 + N = 119 ; N = 70).
18. F reste seul. (A + G ; B + D ; C + E).
Superposée, chaque paire forme un 5 de dé au centre et noir autour du cercle, sans qu'il y ait superposition de noir sur noir.

19. On trouve

ANTRES
CITATION
CITRON
INCISION
INCITATION
POINTA
POSITION
TITRES
TRANSI(ES)
TRANSITION
TRONES
ANISES
CITAIS
NOISES
NOTAIS
NOTRES
POISON

PAGES 80 A 82

Échecs :

Diagramme 1 : 1. D×g7+!!, R×g7 ; 2. Fe5+, Rg8 ; 3. Ch6 mat.
(Riemann-Kruger, 1933)

Diagramme 2 : 1. T×f7+!!, T×f7 (1. ...Rh8 ; 2. T×h7 mat) 2. Ch5+!, Rh8 (2. ...Rf8 et 2. ...Rg8 permettent l'immédiat 3. Dd8 mat) 3. Dd8+, Tf8 ; 4. D×f8 mat.
(Medina-Donner, 1965)

Diagramme 3 : 1. ...D×f2+!! ; 2. T×f2 (2. Rh1, D×f1 mat) Tb1+ ; 3. Tf1, Fd4+ ; 4. Te3 (le plus résistant) F×e3+ ; 5. Rh1, T×f1 mat. Notons que si le trait avait été aux Blancs, ceux-ci auraient effectué aussi un assaut sur le roque par 1. T×h7+!!, R×h7 ; 2. Dh3+ et mat en deux coups.
(Vilup-Pitkasaar, 1956)

Diagramme 4 : 1. T×g7+!, F×g7 (1. ...Rh8 ; 2. Tg8 mat) 2. T×g7+, Rh8 ; 3. Tg8+!!, R×g8 ; 4. Dg6+, Rh8 ; 5. Dg7 mat.
(Moisseiv-Ilievsky, 1974)

Diagramme 5 : 1. C×f6+!, g×f6 (ou 1. ...Rh8 ; 2. Df5 et il suit un mat sur h7 avec la Dame ou avec la Tour) 2. Dg4+, Rh8 ; 3. T×h7+!!, R×h7 ; 4. Tb7+ Rh6 (ou 4. ...Rh8 ; 5. Dh5+ suivi du mat en 2 coups) 5. Dh4+, Rg6 ; 6. Dh7+, Rg5 ; 7. Df5+, Rh6 (7. ... Rh4 ; 8. g3 mat) 8. Th7 mat.
(Stama-Tchelov, 1975)

Diagramme 6 : 1. ...T×b2!! ; 2. R×b2, D×c3+ ; 3. Rc1 (sinon c'est mat par 3. ...Db2) Tb8! et les blancs n'ont pas de façon convenable de parer la menace 4. ...Tb1+! ; 5. R×b1, Db2 mat. Par exemple 4. e5, F×e5!, ou 4. Td4, F×d4!, ou encore 4. Td8+, T×d8 menaçant 5. ...Db2 mat.
(Kapengut-Vaganian, 1970)

Diagramme 7 : 1. Dc1!! (menaçant de capturer la Dame noire par 2. Ta1) d×e4 (offrant la case d5 à la Dame) 2. D×h6!, D×b1+ ; 3. Rg2, F×h6 ; 4. T×h6 et le mat par Th8 ne peut qu'être retardé d'un coup.
(Milejka-Seledkin, 1971)

Diagramme 8 : 1. T×g7+!!, R×g7 (si 1. ...Rh8 ; 2. Cc6!, T×c6 ; 3. d×c6 et l'échec à la découverte sera mortel) 2. Ce6+ et le Roi noir va être maté : si 2. ...Rg8, 3. Dg7 mat ; si 2. ...Rf7, 3. Dg7+, Re8 ; 4. D×f8 mat ; si 2. ...Rh6 (ou 2. ...Rg6) 3. Dg7+ et 4. Dg5 mat.
(Padevsky-Cankov, 1955).

Diagramme 9 : F×f7+!, Rg7 (1. ...R×f7 ramène à la suite jouée) 2. Dh6+!!, R×f7 (car 2. ...R×h6 serait puni par 3. Cf5+, Rh5 ; 4. g4 mat, et 2. ...Rh8 ; 3. F×g6, De7 ; 4. F×e8 serait voué à une mort plus lente, mais tout aussi certaine) 3. D×h7+, Rf8 (ou 3. ...Rf6 ; 4. Cd5+, Re6 ; 5. Cf4+!, Rf6 ; 6. D×g6+, Re7 ; 7. Dg7 mat) 4. Cf5! et les noirs ne peuvent prévenir à la fois 5. Dg7 mat et 5. Fh6 mat. Par exemple 4. ... Te7 ; 5. Ff6+, Re8 ; 6.Dg8 mat.
(Lind-Olsson, 1976)

Diagramme 10 : 1. ...C×g3! ; 2. h×g3 (2. F×b7+ ne sauve pas les blancs à cause de 2. ...D×b7!, et si 3. D×e6+, Rb8! et il n'y a pas de parade contre le mat qui menace par 3. ...Dg2 ou 4. ...Dh1) D×g3+ ; 3. Rh1, Dg2+!! ; 4. F×g2, h×g2+ ; 5. Rg1, Th1 mat.
(Lebedev-Valdaev, 1930)

Diagramme 11 : 1. ...D×f2+!! ; 2. R×f2, Cg4+ ; 3. Rf3 (3. Rg1, Fe3 mat) e4+! ; 4. R×e4 (car les deux autres façons de prendre en e4 se heurtent à 4. ...Cde5 mat) Cgf6+! (forçant la marche arrière du Roi, ce qui aboutit au mat) 5. Rf3, Ce5+ ; 6. Rf2, Cfg4+ ; 7. Rg1, Fe3 mat ! Superbe.
(O'Kelly-Defosse, 1937)

Diagramme 12 : 1. F×h7+!! (sur 1. Dh3 les noirs se défendent au mieux par 1. ...f5!) R×h7 ; 2. Dh3+! Rg8 (2. ...Rg6? ; 3. Ce5+! et 4. C×d7) 3. T×d5 (récupérant la pièce sacrifiée car 3. ...D×d5 ; 4. Ce7+! et 3. ...e×d5 ; 4. D×d7 coûteraient leur Dame aux noirs) De8 (3. ...Dc7 ne parerait pas mieux l'attaque qui suit) 4. Th5!, f6 (ou 4. ...g6 ; 5. Th8+, Rg7 ; 6. Th7+!, Rf6 [6. ...Rg8 ; 7. Dh6! etc] 7. Df3+, Rg5 ; 8. h4 mat ou encore 4. ...f5 ; 5. Ce5! etc.) 5. Th8+, Rf7 ; 6. Dh5+, g6 ; 7. Dh7 mat.
(Honfi-Csanadi, 1963)

Diagramme 13 : 1. ...T×h2!! ; 2. R×h2 (en effet, 2. T×e2 se heurte à 2. ...Tah8 ; 3. f3, g3! et le mat par Th1 suivra) g3+! ; 3. R×g3 (si 3. f×g3, D×e3! — menaçant 4. ...Th8 mat — 4. Tc8, Dh6+! 5. Rg1, F×d4+ ; 6. Rf1, Dh1+ ; 7. Re2, D×g2+ et les noirs gagnent car ils peuvent forcer le Roi blanc à venir sur la colonne c, permettant T×c8+, par exemple 8. Rd3, De4+ ; 9. Rd2, De3+ ; 10. Rd1, Df3+! ; 11; Re1, Ff2+! ; 12. Rd2 — 12. Rf1?, F×g3+! et le mat arrive — Fe3+ ; 13. Re1, Df2+ ; 14. Rd1, Df1+ et le Roi doit aller sur c2 car 15. Fe1 autorise le mat par 15. ...Dd3+ ; 16. Fd2, D×d2) Dh5! (avec, entre autres menaces de mat, 4. ... Fh4+ puis 5. ...Df5) 4. Th1 (seule défense ; 4. f4?, Fh4+ ; 5. Rh2, Ff2 mat) D×h1 (menaçant de revenir sur h5 avec la Dame. Le Roi blanc doit tenter la fuite) 5. Rf3, Dd1+! ; 6. Te2, e5! ; 7. Db2 (pour ne pas perdre la Tour) e4+ ; 8. Rg3, Dh1! ; 9. Rf4 (9. ... Dh4 mat menaçait) Dh4+ ; 10. g4, Dh2 mat. Une bonne leçon de calcul !
(Tcukaiev-Nejmetdinov, 1950)

PAGE 83

Othello :

Problème 1 : 1. A8 ! Après A7-B1-A1-H2-H1, Noir gagne 34-30.
Si 1. A1, 2. B1 etc... 30-34
Si 1. H2, 2. H8 etc... 30-34
Si 1. A7, 2. A8 etc... 29-35
Si 1. B1, 2. A1 etc... 27-37

Problème 2 : 1. A7 ! Après A8-F2-H8 (ou H1) -G7-H1 (ou H8), Noir gagne 35-29
Si 1. F2, 2. H1 etc... 26-38
Si 1. G7, après H8-A7-H1-F2-A8, 32-32

PAGE 85

Scrabble :

Les anagammes :
AGRUMES + E = MARGEUSE, REMUAGES, MAUGREES, MESURAGE
+ N = MANGEURS
+ R = MARGEURS
+ O = GOURAMES
+ L = GRUMELAS
+ A = ARGUAMES, MAUGREAS, RAGUAMES
+ I = GUISARME

DENICHA + M = DIMANCHE
+ A = DECHAINA, HACIENDA
+ T = DENICHAT, CHIADENT, TCHADIEN
+ I = DENICHAI
+ E = DECHAINE
+ S = DENICHAS

Les Benjamins :

- avec UNITE on peut faire : IMMUNITE, IMPUNITE, AUTUNITE
- avec VENTES on peut faire : FERVENTES, SIRVENTES, SURVENTES
- avec BALISE on peut faire : GLOBALISE, VERBALISE
- avec LIENS on peut faire : ITALIENS, ABELIENS, CHILIENS, EMILIENS, AZILIENS, BOOLIENS, ETOLIENS, OURLIENS, PAULIENS.

Le deuxième coup :

1. MATEFAIN, en 4D, 76 points
2. CAECUM, en 11 F ou G, 34 points
3. TRIPOUS, en 11B, 76 points (PUROTINS, en 9B, 63 points)
4. SHERIFS, en 6E, 29 points
5. LABFERMENT, en H1, 48 points (BOREALE, en 5E, 36 points)
6. INSIP(I)DE, en 8A, 83 points
7. PIGNOUF, en 4B, 26 points
8. NIC(K)ELEZ, en 5D, 122 points
9. FERMENTATIFS, en H4, 60 points
10. OULEMAS, en 5E, 32 points.

Partie préparée :

1. TAENIAS en H6, avec 64 points
2. VELARIUM en 11E, avec 98 points
3. URANATES en 13A, avec 77 points
4. FESTOYE en M9, avec 109 points
5. SEIZIEME, en 15H, avec 231 points
6. EPHEMERE, en 8A, avec 95 points
7. TISANES, en 13A, avec 90 points
8. JEROBOAM, en E1, avec 86 points
9. KANDJARS, en 1A, avec 293 points
10. CREVETTE, en O3, avec 95 points
11. LO(M)BAGO, en N2, avec 76 points
12. POURQU(O)I, en 3B, avec 86 points
13. DULCIFIE, en J5, avec 74 points
14. HUE, en F6, avec 29 points
15. XI, en O1, avec 35 points.

PAGES 86 ET 87

Dames

diagramme 1 : 1. 39-34 ! (19×30) ; 2. 35×2 (B+). (Masselink-Korte, 2e ronde).

diagramme 2 : 1. 26-21 ! (17×28) la prise du plus grand nombre possible de pièces à prendre est obligatoire ; 2. 33×2 (B+). (Van Halteren-Savaric, 6e ronde).

diagramme 3 : 1. ...(24-29) ! ; 2. 26×17 **A** (11×31) ; 3. 37×26 **B** (29-34) ! ; 4. 40×29 (23×25) (N+1).
A : 2. 33×24 (20×29) ; 3. 26×17 (11×31) ; 4. 37×26 (29-33) ; 5. 38×29 (23×25) (N+1).
B : 2. 33×24 (20×29) ; 3. 37×26 (29-33) ; 4. 38×29 (23×25) (N+1) (Hartkamp-Bruins, 1ère ronde).

diagramme 4 : 1. ... (17-22) ; 2. 28×17 (23-28) ; 3. 32×12 (13-18) ; 4. 12×23 (19×50) (N+) (Volel-Pincemaille, 1ère ronde).

diagramme 5 : 1. ...(22-27) ; 2. 23×12 (14-19) ! ; 3. 31×22 (17×39) ; 4. 43×34 (19×39) ; 5. 12-7 (8-12) **A** ; 6. 7×18 (13×22) (N+1).
A : 5. ...(21-27) ; 6. 32×21 (16×27) ; 7. 7×16 (27-31) ; 8. 36×27 (39-44) conduit probablement plus rapidement au gain. (Gallégo-Leloup, 2e ronde).

diagramme 6 : 1. ...(12-17) ; 2. 39-34 **A** (17×28) ; 3. 25-20 (14×25) ; 4. 34-30 (25×34) ; 5. 40×18 (13×22) ; 6. 32×14 (9×20) (B+1).
A : 2. 38-33 (17×28) ; 3. 33×22 (23-28) ; 4. 22×33 (14-20) ; 5. 25×23 (24-30) ; 6. 35×24 (13-19) ; 7. 23×14 (9×49) (N+). (Grégoire-Garacio, 1ère ronde).

diagramme 7 : 1. ...(8-12) ; 2. 23×14 (3-8) ; 3. 14×3 (8-13) ; 4. 3×17 (11×44) et les blancs abandonnèrent peu après. (Bahadoor-Janssen Van Doorn, 2e ronde).

diagramme 8 : 1. 32-27 ! (21×34) ; 2. 42-38 (18×27) ; 3. 37-31 (26×37) ; 4. 41×1 et les blancs gagnèrent après une dizaine de coups. (Kouperman-Novotny, 1ère ronde).

diagramme 9 : 1. ...(11-17) ; 2. 31-27 **A** (9-13)**B** ; 3. 41-37 **C** (4-9) ; 4. 28-22 **D** (17×28) ; 5. 27-21 (18-22) ; 6. 48-43 (28-33) ; 7. 37-31 (2-7) les blancs abandonnent (Pinet-Garacio, 2e ronde).

A : forcé ; si les blancs ne veulent pas perdre un pion par 1. ...18-22.

B : met en place la formation 4-9-13

C : les autres coups sont indifférents et ne peuvent éviter la manoeuvre de la partie qui aboutit au gain du pion.

D : les blancs n'ont aucune parade contre 1. ...18-22 ; 2. 27×18 13×33 (N+1).

diagramme 10 : 1. ...(14-20) ; 2. 34-29 **A** (23×34) ; 3. 40×29 (8-13) ; 4. 37-32 (4-9) ; 5. 49-44 **C** (9-14) ; 6. 42-37 **D** (25-30) ; 7. 36-31 (30×19) (N+1) (Der-Kouperman, 2e ronde).

A : 2. 49-43 (20×29) ; 3. 43-39 (3-9) ; 4. 39-33 (9-14) ; 5. 33×24 (14-20) ; 6. 34-29 (23×34) ; 7. 40×29 (8-13) ; 8. 37-32 (25-30) ; 9. 24-19 (13×33) ; 10. 38×29 (20-24) ; 11. 29×20 (15×24) (N+1).

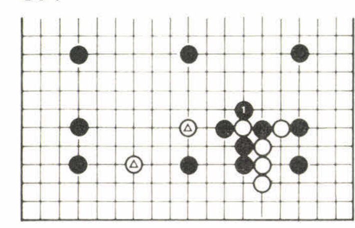
B : 4. ... 25-30 serait prématuré et n'aboutirait pas au gain du pion 5. 24-19 (13×33) ; 6. 38×29 (20-24) ; 7. 29×20 (15×24) ; 8. 45-40 (4-9) ; 9. 49-44 (9-14) ; 10. 44-39 (14-20) ; 11. 40-34 (20-25) ; 12. 42-38 (7-12) ; 13. 38-33 (12-18) ; 14. 34-29 et les blancs récupèrent leur pion.

C : 5. 45-40 (25-30) ; 6. 24-19 (13×33) ; 7. 38×29 (30-34) (N+).

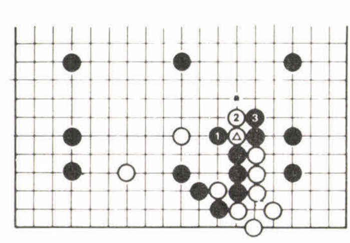
D : sur tout autre coup 6. ...25-30 gagne le pion.

PAGE 90

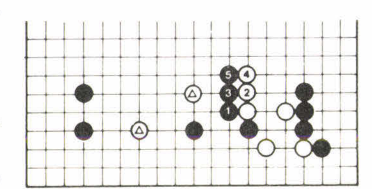
Go :



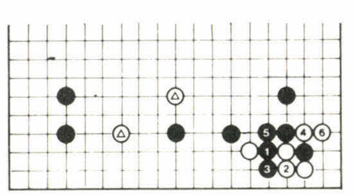
Problème 1 : il faut prendre sans hésiter. Les pierres noires sont maintenant très fortes et les pierres blanches △ faibles. Il suffit ensuite de jouer prudemment sur le bord Est.



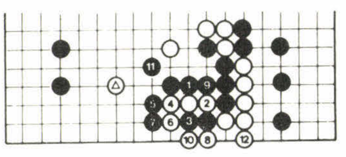
Problème 2 : le noir doit jouer la combinaison 1-3 qui menace de prendre les pierres blanches △ et 2 en *Shicho*, en commençant par **a.** Le blanc a plus de problèmes à résoudre que le noir.



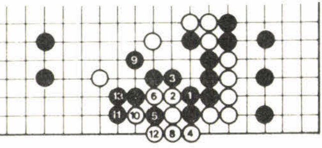
Problème 3 : le *Hane* 1 est le coup naturel. Il est parfaitement adapté à la situation, l'objectif premier du noir étant de sortir vers le centre proprement. Les pierres blanches △ sont affaiblies en cours de route.



Problème 4 : le mieux et de laisser un petit territoire dans le coin au blanc. Le blanc n'a pas le temps de couper en 5 et doit jouer 6 pour assurer sa sécurité. De nouveau, les pierres △ sont faibles, et le noir fait du territoire sur le bord.



Problème 5 : le coup le plus simple est en 1. Il faut jouer 3 pour rendre plus efficace le *Shibori* 5-7-9. Après la connexion en 11, la pierre △ est moribonde. En plus, le blanc doit jouer 12 pour vivre, sinon le noir en 12 tue. 1 en 2 est possible, mais le combat est difficile quand le blanc répond en 1.



Problème 6 : la simple connexion en 1 est la bonne. Le noir sacrifie une pierre, mais après 13 le blanc est mort. Si, au lieu de 1, le noir joue 4, le blanc 2, le noir 1, le blanc 3, le piège se referme sur le noir.

PAGE 91

Backgammon :

Diagramme 1 :
A : N1 → N3 et B5 → B4 (10 points)
B : B5 → B2 (5 points)
Il faut à tout prix capturer un deuxième pion noir. En jouant la solution A, Blanc permet à Noir de jouer les 3 (frappes en retour nombreuses). Si Noir jette un 1, les probabilités de frappe sont accrues.

Diagramme 2 :
A : N3 → N7* et B5 → B3* (10 points)
B : N3 → N7* → N9 (7 points)
C : N3 → N7* et N12 → B11 (5 points)
D : B7 → B3* et B5 → B3* (4 points)
E : N12 → B9 et B5 → B3* (2 points)
F : N12 → B7 (1 point)
Envoyer 2 pions noirs sur la barre, c'est manifestement une aubaine. S'il est frappé, Blanc a 2 cases pour rentrer dans le jan intérieur noir.

Diagramme 3 :
A : B7 → B4 et B7 → B6 (10 points)
B : B7 → B3* (4 points)

C : B8 → B5 et B8 → B7 (3 points)
D : B5 → B1 (0 point)
Jouer la solution B est trop risqué pour deux raisons :
• si Noir frappe, Blanc peut avoir des difficultés à rentrer dans le jan intérieur noir ;
• Blanc expose un deuxième pion en B7. La partie peut se retourner complètement.
Le jeu C est, dans l'absolu, meilleur que le jeu B, mais son élection traduit une notable incompréhension des problèmes de répartition des pions : deux constructeurs avec la solution C contre 4 avec la solution A.

Diagramme 4 :
A : Blanc refuse (10 points)
B : Blanc accepte (0 point)
Noir est trop bien placé dans une position d'attaque. Les 3 points tenus par Blanc dans son jan intérieur ne sont d'aucun poids par rapport à la menace noire.

Diagramme 5 :
A : N1 → N5* et N12 → B11 (10 points)
B : point B4 (4 points)
Problème classique : en jouant B, on laisse Noir établir le point N5, de plus grande valeur que le point B4 construit par Blanc. En frappant, Blanc prend l'initiative et acquiert un net avantage tactique.

Diagramme 6 :
A : N1 → N7 et B12 → N11 (10 points)
B : N12 → B5 (9 points)
C : N1 → N9 (7 points)
D : N1 → N7 et B6 → B4 (0 point)
La solution B est légèrement inférieure à A en raison du déséquilibre apporté à la répartition des pions de Blanc. (Pour mémoire, "slotter" un pion de B6 en B5 est un facteur d'équilibre pour la répartition des pions blancs, ce que n'est pas le "slot" de N12 en B5).

Diagramme 7 :
A : B2 → sorti et B6 → B4 (10 points)
B : B2 → sorti et 2×B6 → B5 (4 points)
C : 2×B6 → B4 (0 point)
Avec le jeu A, il y a 8 chances sur 36 de sortir au coup suivant ; mais avec B, 6 chances sur 36...

Diagramme 8 :
A : N1 → N3 et N12 → B10 (10 points)
B : B10 → B7 et B9 → B7 (7 points)
Établir le bar (B) n'est pas un contresens, mais jouer la solution A assure une meilleure fluidité au déplacement des pions blancs. Le pion arrière "splitté" peut franchir avec un 6. Blanc est désormais bien placé pour établir un point dans son jan intérieur (idéalement avec un pion de B6 associé à un pion du jan extérieur, de préférence à deux pions du jan extérieur). Pour finir, Blanc accroit les probabilités d'établir un point défensif dans le jan intérieur noir.

Diagramme 9 :
A : le point N7 (10 points)
B : le point B5 (6 points)
La pression noire est forte, Blanc doit privilégier l'option défensive (A). De toutes façons, Blanc est très bien placé pour établir B5, B4 ou B7 au prochain coup. De surcroît, tenir une case avancée dans le jan intérieur de l'adversaire ou son point de barre (N7) autorise dès lors plus d'agressivité pour établir (en slottant par exemple) des points dans son jan intérieur.

Diagramme 10 :
A : B6 → B3 et B4 → sorti (10 points)
B : B6 → B1 et B4 → B1 (0 point)
La méconnaissance des règles peut se révéler ici extrêmement préjudiciable ... Hélas!

Votre score :
75-100 : expert !
60-74 : vous êtes un bon joueur
40-59 : vous pouvez progresser
0-39 : relisez l'initiation

PAGES 92 ET 93

Bridge

A. Exercices :
1. 2 Sans atout : réponse classique avec 11-12 points H et une distribution régulière ; l'ouvreur passe s'il est minimum.

2. 4 ♥ : vous connaissez un minimum de huit atouts dans votre camp, avec main d'une valeur d'ouverture pas de problème pour choisir la meilleure manche.

3. 2 ♥ : avec cette main très faible, votre meilleure chance de faire des levées est de jouer un contrat à l'atout ♥.

4. 3 Sans atout : conclusion logique avec 13 H. L'enchère de 3 ♣ serait une grosse erreur, car elle promet 5 cartes à ♥.

B. Exercices :
5. Passe : c'est une des enchères les plus difficiles au bridge. Pas de jeu, pas de couleur, une seule enchère passe. La réponse de 2 ♦ serait bien un cue-bid.

6. 1 Sans atout : montre en principe de 9 à 12 H et au moins un arrêt à ♦.

7. 2 ♦ : cette enchère montre un espoir de manche et demande au partenaire de préciser son intervention en force et en distribution.

C. Exercices :
8. 2 ♦ : réponse délicate avec seulement quatre ♦ et une distribution 4-3-3-3. Il est cependant judicieux de parler avec deux As.

9. 2 ♥ : une manche s'impose, avec 15 H le cue-bid vous permettra de choisir le meilleur contrat final qui sera peut-être 3 SA joué par votre partenaire.

10. 2 ♣ : 13 H, 15 DH, largement assez pour annoncer les ♣ avant les ♠. L'annonce de vos ♠ au tour suivant donnera l'image exacte de votre force et de votre distribution.

Le jeu de la carte :

A. Maniement de couleur
1. Jouez une petite carte de Sud pour le 8. Vous réaliserez trois levées dans la couleur chaque fois qu'Ouest détient D 10 x (x) ou R 10 x (x) ou R D 10 (x).

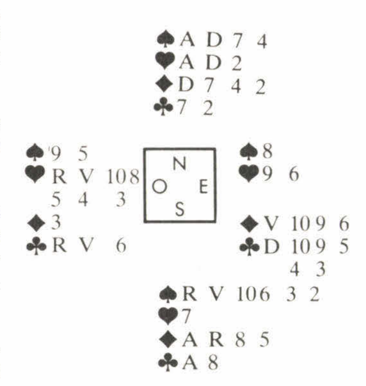
2. Tirez l'As en coup de sonde et jouez petit de Sud dans l'intention de fournir le 10 du mort. Ce maniement permet de se protéger contre quatre cartes en Ouest.

B. Jeu avec le mort
3. Prendre l'entame de la dame ♦ avec votre Roi, purger les atouts en deux ou trois tours, tirer 3 tours de ♣ et tirer votre As ♦. Il ne reste plus qu'à jouer le 2 ♥ pour le 10. Est en main est obligé soit de jouer dans coupe et défausse, soit dans la fourchette ♥.

4. Vous prenez l'entame en main avec la D ♠, vous purgez le dernier atout adverse et vous tirez trois coups de ♣, si le résidu n'est pas 3-3 vous coupez le dernier ♣ dans votre main (cela ne rapporte aucune levée, mais prépare le coup d'élimination placement de main). Vous remontez au mort par l'atout, d'où vous jouez le 3 ♥ pour le 10 ♥. Ouest en main est obligé de rejouer dans l'une des fourchettes ♥ ou ♦.

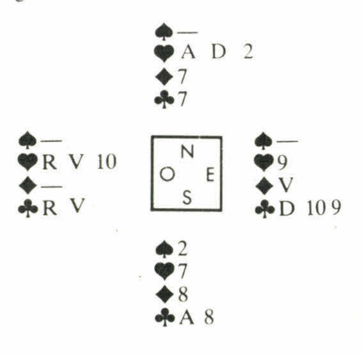
5. Vous prenez l'entame de la D ♦ avec votre Roi, vous tirez As, Roi ♣ et vous coupez votre 5 ♣ avec la D ♠, vous revenez en main par le R ♠ et vous rejouez ♣ coupé par l'As ♠, vous revenez en main par le V ♠, si les ♠ adverses sont répartis 2-2, vous tirez l'As ♦, puis vous jouez le 2 ♥ pour le 10 ♥. Est en main est obligé de rejouer ♥ ou en coupe et défausse. Si les ♠ sont 3-1, votre meilleure chance est de faire tomber le dernier atout et de tenter deux fois l'impasse ♥.

6.



Vous prenez l'entame du 3 ♦ avec votre Roi. Si les ♦ sont bien répartis vous avez 13 levées en comptant l'impasse ♥ qui est affichée après les enchères d'ouest. Vous purgez les atouts adverses et vous tirez un deuxième coup de ♦ pour vérifier le mauvais partage (si c'est Ouest qui détenait les quatre ♦, Est sera victime d'un squeeze simple ♦-♥). Vous tirez votre 3ᵉ ♦ maître et tous

vos atouts ce qui donne le diagramme suivant :



Sur le 2 ♠, Ouest est obligé de jeter le V ♣, le mort jette le 2 ♥ inutile à présent et Est défausse un petit ♣. Il ne reste plus qu'à jouer petit ♥ pour la dame et sur l'As ♥, Est est à son tour squeezé.

C. Entame :

7. 7 de ♦. L'entame ♦ est bien meilleure que ♠ en effet Nord a fait un Stayman dans le but de rechercher un fit majeur. Sa conclusion à 3 SA montre qu'il n'a pas quatre cartes à ♥, il a donc 4 cartes à ♠.

8. Le roi ♦. Il n'y a pas de problème de couleur, mais de convention d'entame. Règle : entamez le Roi avec A R V.

D. Jeu de la défense :

9. Le roi de ♥. Pas d'impasse sur le partenaire ! Si vous ne fournissez pas le Roi, Sud risque de faire la levée de la Dame. Quel dommage si votre partenaire possédait A 10 9 x x !

10. Le 10 de ♦. Les enchères vous ont appris un renseignement utile, en effet Sud a ouvert d'un ♦, votre partenaire est donc singleton. Rejouez le 10 ♦, carte la plus haute, c'est un appel de préférence pour le retour dans la couleur la plus chère : ici ♥.

PAGE 94

Tarot :

Les réponses aux problèmes :

1. Malheur à l'opportuniste qui crût bon de se passer du Chien.

A 4 3
♠ 5
♥ 3
♦ 4
♣ 3

Les 11 points, nécessairement complémentaires aux rois et aux atouts, ne purent être réalisés grâce au Chien. Les deux longueurs à ♦ et à ♣ pouvaient rendre prévisible la difficulté de prise des honneurs à ♥. De plus, la répartition n'était pas favorable au preneur. La main de Nord :

A 17 16 14 12 11 9 7
♠ 3
♥ C 10 9 7
♦ 10
♣ D 10 8 6 5

Les scores : Trois Garde Sans chutées de 6, une passée de 4 et le sous-top au joueur prudent (Garde gagnée de 1 !).

2. Avec cette main pleine, l'écart le plus judicieux consiste à se séparer de l'as de ♠, du 5 de ♥, du Valet et du 6 de ♦, ainsi que du 2 et de l'as de ♣. En main au Roi de ♠, le 14 d'Atout élimine le 18 d'Est sur lequel Ouest s'excuse. Sur la reprise en coupe à ♠, il n'y a pas péril en la demeure. Il faut maintenant faire preuve d'ingéniosité. La Défense ne connaît encore rien du jeu du Preneur. Contre-attaque du 4 de ♣. La Dame troisième en Nord ne tient pas. C'est cependant Ouest qui emporte la levée :

A 20 8 3 (Ex.)
♠ C (9) (3)
♥ C V 9 6 4 3 A
♦ C 9 4 3
♣ —

Il coupe et joue atout sans espoir. Il est trop tard. Sud prend, fait couper son 9 de ♣ et s'assure le top.

3. Croirez-vous ? Quatre joueurs sur cinq n'ont fait qu'une Garde. Il est certain que cette main peut provoquer des démangeaisons. Mais à bien réfléchir, la décision n'a rien d'évidente. Le nombre de perdantes est impressionnant et la chasse au Petit risque de coûter cher.

Le Chien :
A 11
♠ V 10 4
♥ D
♦ —
♣ R

Il faut noter la présence de Roi-Dame-Cavalier cinquièmes en Est, ne représentant pas une plus-value pour l'attaquant.
Inclinons-nous tout de même devant la témérité de l'auteur de la Garde Sans.

4. Pour ma part, je ne trouve rien de transcendant à cette main. Deux atouts au Chien et la création de coupes franches sont en mesure de concurrencer la Garde Sans. Mais je conçois que l'on puisse estimer la Garde simple par trop timorée. Sans plus attendre, je vous dévoile le Chien :

A 11
♠ —
♥ D
♦ R V
♣ R A

Ce qui me ravit, ce n'est pas tant la nature du contrat que sa fréquence. Deux Gardes, deux Gardes Sans et une Garde Contre.
Alors ? Un bon *feeling* ou... « de bonnes oreilles » ?

5. Il faut jouer le 3 d'atout (ou le 4). Sur ce coup « sans nom », votre humble serviteur, en Est, a pris une « bulle » magistrale. Après avoir fait le décompte du résidu et des tarots en Défense, j'ai estimé (et je m'en veux) que le 18 avait peu de chances de protéger le Petit. Dans cette situation, la décision à prendre est immédiate. En effet, après avoir tiré trois fois atout maître, Sud « maria » le 16 avec le 18 quatrième d'Ouest. Comme quoi, l'excès de réflexion n'est pas toujours payant. Mais après tout, si l'on ne veut pas s'exposer à cette sorte de dilemne, il faut rester chez soi !

PAGE 95

Mots croisés (par Bernard Myers et Jean Lacroix) :

Entremêlés :

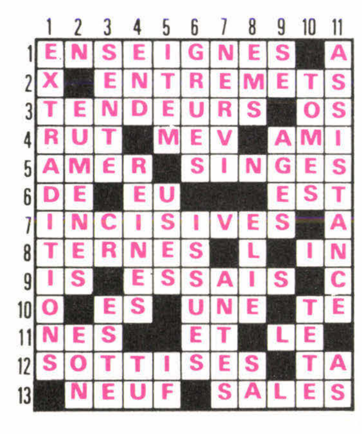
Horizontalement :

Mots à barrer :
1. Poli
2. Seuls
3. Niais
4. Parler
5. Prude
6. Calife
7. Tatous
8. Preste
9. Taxer
10. Actif

Mots à conserver :
1. Gêneur
2. Bandes
3. Rosse
4. Rail
5. Ébats
6. Dais
7. Nèpe
8. Lent
9. Elire
10. Errer

Mots verticaux :
1. Gèle
2. Borner
3. Ebène
4. Nasal
5. Nadir
6. Est
7. Diapré
8. Use
9. Relier
10. Est

A double détente :



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	E	N	S	E	I	G	N	E	S	■	A
2	X	■	E	N	T	R	E	M	E	T	S
3	T	E	N	D	E	U	R	S	■	O	S
4	R	U	T	■	M	E	V	■	A	M	I
5	A	M	E	R	■	S	I	N	G	E	S
6	D	E	■	E	U	■	■	■	E	S	T
7	I	N	C	I	S	I	V	E	S	■	A
8	T	E	R	N	E	S	■	L	■	I	N
9	I	S	■	E	S	S	A	I	S	■	C
10	O	■	E	S	■	U	N	E	■	T	E
11	N	E	S	■	■	E	T	■	L	E	■
12	S	O	T	T	I	S	E	S	■	T	A
13	■	N	E	U	F	■	S	A	L	E	S

Jeux et Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Bernard Da Costa
Abonnements :
Susan Tromeur
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior Publication :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Pablo Maurel
Guy Salançon
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02



Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F ;
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication :
Jacques Dupuy.
Dépôt légal nº 1248.
imprimé en France par Techni-Graphic.
Nº de commission paritaire : 62675.
Photocomposition
et Photogravure : Dawant



LES LIVRES DE VOS VACANCES...

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie, 5 rue de La Baume, 75008 PARIS.

Nom..........

Prénom..........

Adresse..........

....

Code Postal.......... Ville..........

- Je désire recevoir :

☐ **LE TAROT MODERNE**
49 F l'un + 10 F de port

☐ **OTHELLO**
65 F l'un + 10 F de port

☐ **LES DAMES**
68 F l'un + 10 F de port

☐ **50 JEUX**
75 F l'un + 10 F de port

☐ **LES ECHECS**
80 F l'un + 10 F de port

☐ **GAGNEZ AU SCRABBLE**
78 F l'un + 10 F de port

☐ **LA COLLECTION COMPLETE**
370 F (au lieu de 415 F) + 20 F de port

Ci-joint mon règlement total de F : .... par chèque, à l'ordre de Jeux & Stratégie.

Etranger : chèque compensable à Paris ou mandat international.

JS 34

Collection

JEUX & STRATEGIE

EDITIONS DU ROCHER

VENTE EN LIBRAIRIE ET PAR CORRESPONDANCE



PENSEZ À VOS VACANCES !!!
RENDEZ VISITE À VOTRE RELAIS JEUX DESCARTES...
HELP!
RELAIS JEUX DESCARTES
?
J.S.
C.B
VINCENT 85